
POR SÓLO 3,99€
JUEGO COMPLETO PARA PC «FX FÚTBOL» ¡GRATIS!
Nº 231
MAYO 2014
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
REPORTAJE
BOUND BY FLAME
¡ROL Y MAGIA EN PC!
PREVIEW
WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
¡NAZIS Y MECHAS PARA MACHACAR SIN PIEDAD!
JUEGOS DEL MES
THE ELDER SCROLLS ONLINE
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW: MIRROR OF FATE HD
BIOSHOCK INFINITE: PANTEÓN MARINO EPISODIO 2
BATMAN ARKHAM ORIGINS BLACKGATE DELUXE EDITION
TITANFALL
YAIBA NINJA GAIDEN Z
BETRAYER
MOUNTAIN
LIMITED EDITION
HACKING IS OUR WEAPON
ASÍ ES EL PC "WATCH DOGS" EDICIÓN LIMITADA DE MOUNTAIN
AHÓRRATE 5€ EN DARK SOULS II
¡REPORTAJE ESPECIAL!
WATCH DOGS
¡EL MUNDO DEL FUTURO TE VIGILA!
AÑO XXX
Número 231
8 424094 820313 00231
P.V.P. CANARIAS 4,14€
¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!
FX FÚTBOL
DISFRUTA DEL MEJOR MÁNAGER "MADE IN SPAIN"
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR
FX FÚTBOL

El futuro en juego

Bienvenido a **Micromanía**. Si hay algo que permite un videojuego es no poner límites a la imaginación. Tanto, como para poder atisbar el futuro gracias a desarrolladores visionarios. O, al menos, aproximarlo. Quizá parezca exagerado, pero piensa, por ejemplo, en el cine. Películas como **Blade Runner** o **2001** ofrecían visiones que nunca se han llegado a cumplir, pero resultaban tan fascinantes entonces como ahora, y algunos detalles sí se van convirtiendo en realidad. **«Watch Dogs»**, el juego de Ubisoft que ocupa la portada de Micromanía este mes, quiere ser un juego así. Un juego que anticipe el futuro, pero no sólo en una posible visión de cómo será nuestra vida en las próximas décadas, sino también en cuanto a los juegos, y no sólo para PC. ¿Demasiado exagerado? Quizá. O quizá no. **Ubisoft** y **NVIDIA**, por ejemplo, vuelven a aliarse para tomar un título de la compañía gala como referencia de las características gráficas más avanzadas que se pueden conseguir con un PC de última generación. La serie GTX 7 de NVIDIA y los procesadores más avanzados i7 de Intel lo permitirán. Pero, además, quieren sentar las bases para una nueva perspectiva sobre los juegos en mundos abiertos. ¿Lo conseguirán? Eso, aún tendrán que probarlo, pero la pinta es espectacular.

Futuro y pasado

A veces, de todos modos, y como pasa en este número de Micromanía, el futuro y el pasado se cruzan. De muchas maneras. Hablamos este mes del regreso de sagas clásicas, como **«Civilization»**, de las versiones "remasterizadas" de juegos –las hay regulares y las hay muy buenas–, de la nueva edición de RetroMadrid, de la puesta al día de juegos que definieron el presente, en el pasado, como **«Wolfenstein»**, además de todas las secciones habituales, claro. Y, además, te ofrecemos de regalo este mes **«FX Fútbol»**, el sucesor espiritual de «PC Fútbol», un juego del pasado que definió a toda una generación de jugadores de PC. Y es que al final, no somos más que las secuelas del pasado para todo lo que nos rodea. Incluyendo los juegos. Así que, mientras esperamos que **«Watch Dogs»** defina el futuro, disfrutemos ahora de los juegos en PC.

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania



SUMARIO







18 **WATCH DOGS**
El nuevo universo futurista de Ubisoft está a punto de llegar.



96 **FX FÚTBOL**
Descubre las principales características del juego de regalo del mes, «FX Fútbol», y los pasos necesarios para disfrutarlo.

ÍNDICE POR JUEGOS

COMMS

ESPACIO PROFUNDO

Todo el universo a tu alcance. O casi. «Elite: Dangerous», poco más de un año después de arrasar en su campaña de Kickstarter, devolviendo a la actualidad uno de los juegos clásicos más míticos de los años 80, entra en fase de beta durante esta primavera, anticipando su lanzamiento para dentro de unos meses, este mismo 2014.

David Braben y Frontier vuelven por sus fueros y, recogiendo la idea que hace 30 años lanzó a la fama a su autor, traen de nuevo el simulador espacial definitivo -con permiso de «Star Citizen»- tras haber estado años desarrollando la tecnología y las herramientas precisas para demostrar que el pasado siempre vuelve. Y los universos abiertos, también.

SECONDARY 1

SMALL MISSILES
RELOADING

RECHARGING

56%

HULL
0%


INFO
>1 CONTACT(S) GAINED _
PRIMARY 1
BEAM LASER
RECHARGING
115
HULL
20%
SYS
ENG
RST
WEP

El nuevo «Civ» nos lleva al espacio exterior

2K y Firaxis anuncian oficialmente el desarrollo de «Civilization Beyond Earth». El nuevo juego de la mítica saga de estrategia abandona la Tierra y nos ofrece la conquista de nuevos mundos.

Todos queríamos un nuevo «Civ» para instalar en nuestros discos duros. Sí, teníamos las expansiones de «Civilization V», pero echábamos de menos una nueva entrega de una de nuestras sagas favoritas de estrategia de todos los tiempos. Pero mientras nos esperábamos un «Civilization VI», Firaxis y 2K nos han sorprendido con el anuncio de «Civilization Beyond Earth» –siempre con el Sid Meier's delante, eso sí–, durante la celebración de la última edición de PAX East.

«Civilization Beyond Earth» es heredero, como reconocen sus propios responsables, de «Sid Meier's Alpha Centauri», uno de los títulos más rompedores del genial diseñador, muchas de cuyas innovaciones fueron luego adoptadas por juegos posteriores de la saga. Pero será un juego completamente diferente, y hasta romperá con muchas de las reglas establecidas en la saga.

Una de las más llamativas innovaciones de «Beyond Earth» será un árbol de tecnología no lineal, a diferencia de lo que ocurre en todos los juegos de la serie. Podrás desarrollarlo en base a tres áreas principales, que conducirán a otros tantos tipos de victoria. Y habrá más, como un sistema de misiones secundarias, defensas orbitales para la civilización que desarrolles en los planetas que colonices...

Un nuevo camino

En el universo de «Beyond Earth», la civilización que desarrolles será enteramente tuya. No habrá líderes históricos prefijados, podrás aprovecharte de los avances tecnológicos desarrollados por civilizaciones extraterrestres extintas y establecer contactos con otras civilizaciones humanas –tanto en modo individual como multijugador– de forma amistosa o beligerante. Podrás jugar de forma cooperativa o competitiva. ¡A conquistar el espacio!



¡12 MILLONES DE COPIAS SE CALCULA QUE HA VENDIDO «CIV» EN SU HISTORIA!

Aunque parece mucho, la cifra tampoco es tan elevada si tenemos en cuenta la larga vida de la saga, ya que el primer juego apareció en 1991 para PC, y ha contado con diferentes apariciones en otros formatos, como Mac y consolas.





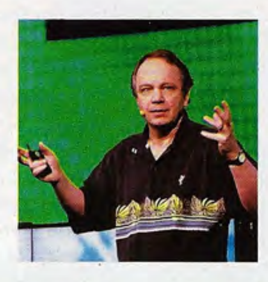
LA CLAVE ALPHA CENTAURI



Es inevitable mencionar «Sid Meier's Alpha Centauri» como el referente inmediato de «Beyond Earth». Aunque aquel tiene ya unos cuantos años a sus espaldas, el estilo «Civ» dominaba sus partidas, y algunas de sus innovaciones fueron adoptadas luego por la saga. Firaxis no niega la relación, pero aseguran que «Beyond Earth» no será «Alpha Centauri 2».

SID EXPANDE SUS DOMINIOS

Los jugadores llevan años pidiendo a Sid Meier un juego realmente original. De momento, el genio parece cómodo con sus series. «Beyond Earth» es lo más parecido a una ruptura que vamos a ver.





HYPE

Los viejos MMO nunca mueren



La beta de «Archlord II» está ya en marcha. El juego saldrá este mismo año. De momento Webzen no ha dado muchos detalles del lanzamiento ni de los contenidos de la beta, que estará activa hasta el 15 de mayo, y se centra en PvP.

Una pre-secuela para Pandora



«Borderlands The Pre-Sequel» es el título de la nueva entrega de la saga de Gearbox. Llegará en Otoño y nos llevará de nuevo a Pandora. La acción se sitúa entre los dos juegos ya disponibles, y nos pondrá "al otro lado", en el bando de Jack el Guapo.

Acción de los 80 y píxeles explosivos



Para los amantes del estilo retro y las pelis de acciónde los 80 llega «Broforce». El juego ofrece acción y plataformas en plan salvaje, con héroes al estilo de las pelis de Stallone y una estética retro, con píxeles saltando por los aires tras miles de explosiones.

Aventura española con sabor clásico



«The Weird Story of Waldemar the Warlock» es una aventura española de estilo clásico que está siendo desarrollada por enComplot, un estudio indie de Granada. El juego mezcla humor y horror, y se inspira en las obras de Poe y Lovecraft.

EL TERMÓMETRO

CUANDO LOS CLÁSICOS DEL CINE TE INSPIRAN



«Death in Candlewood» es un thriller desarrollado en Barcelona con una pinta estupenda, tras cuya producción está Rosebud Games. Se inspira en películas como "Freaks" y series de TV como "Twin Peaks".

Y SIGUEN LOS RUMORES SOBRE GTA V PARA PC...

Cosa que, por un lado nos entusiasma ante su posible lanzamiento, y por otro empieza a ser cansino. Los últimos llegan desde Alemania, donde aseguran que saldrá el próximo Junio.

ALIEN ISOLATION YA TIENE FECHA: OCTUBRE

Creative Assembly y SEGA han confirmado que el 7 de octubre gritaremos en el espacio. ¿Será por fin «Alien Isolation» el juego que la franquicia Alien lleva esperando años?

POTENCÍA SÍ, PERO NO A CUALQUIER PRECIO

El anuncio de NVIDIA de la GeForce Titan Z, como la más potente GPU que existe es sensacional. Un precio de 3000 dólares ya no lo es tanto. ¿Quién puede gastarse eso de golpe?

GAMESPY CIERRA, ¿Y LOS JUEGOS, QUÉ?

Tras casi tres lustros de servicios al multijugador, el cierre de Gamespy deja en el limbo a un montón de juegos que ven cancelado así el soporte de sus modos multijugador.

¡LA QUE SE HA LIADO AL COMPRAR OCULUS VR!



Facebook ha comprado Oculus VR y no le ha gustado a los backers de Kickstarter. Pero una cosa es que estés en desacuerdo y otra que se te vaya la pinza y amenaces de muerte.

Aquellos chalados con sus viejos cacharros volverán a reunirse en Madrid el último fin de semana de abril.





Retromadrid 2014: para el fan del píxel

Un año más, los nostálgicos del píxel y de los clásicos tienen una cita en Retromadrid, el último fin de semana de abril.

A todos los que llevamos unos cuantos años jugando y peinamos alguna que otra cana, al oír la palabra "retro" se nos eriza un poco el vello. La nostalgia de los primeros años de los videojuegos domésticos, y su disfrute, es la razón de ser de RetroMadrid, que desde hace años es una de las citas más importantes de los amantes de los juegos clásicos y las primeras máquinas domésticas, ya sean microordenadores o consolas.

Este año, RetroMadrid repite escenario, en las naves del antiguo Matadero de la capital, y se celebrará el último fin de semana de abril, justo cuando este número de Micromanía esté a la venta. Nosotros también nos pasaremos por allí para disfrutar de ese ambiente tan único.

Entre los actos previstos para esta edición de RetroMadrid está el homenaje a Made in Spain, el estudio que nos trajo juegos como «Sir Fred» o «La Joya del Nilo», concursos de Cosplay, conciertos y la presentación de desarrolladores indie en una nueva zona del festival.

Ya sabes, si eres fan del píxel y te gustan los juegos clásicos, date una vuelta por las naves del Matadero de Madrid. ¡Nos vemos en RetroMadrid 2014!

CASI 30 AÑOS YA...

En 2015 hará 30 años que Micromanía se empezó a editar, y anticipándonos al aniversario nosotros también nos pasaremos por Retromadrid para rememorar algunos de los mejores momentos de esta historia editorial y dejarnos llevar por la nostalgia, rodeados de esas máquinas que tanto nos gustan y de todos los fans de los juegos pixelados, como las primeras portadas de Micromanía.



Los colegas de RetroGamer, en su edición española, son responsables de la organización de la expo retro.



Los micros de 8 bit, como el mítico Spectrum, y los juegos de la época, ocuparán buena parte de los contenidos que Retromadrid 2014 tendrá.



REGRESO DESDE ADELPHA

15 AÑOS DESPUÉS, UNO DE LOS JUEGOS MÁS ROMPEDORES DE SU ÉPOCA RENACE DE SUS CENIZAS. «OUTCAST» VUELVE EN 2015.

Los rumores eran continuados desde el pasado verano, y cuando se confirmó que «Outcast» volvería a ver la luz en un remake que aparecerá en 2015 –salvo retrasos, claro–, los fans de uno de los juegos más rompedores de su momento sonreímos. Mucho antes de que «GTA» pusiera de moda los mundos abiertos, Appeal, un pequeño estudio belga, dejó boquiabierto a todo el mundo con una tecnología y un diseño asombrosos.

LANZAMIENTOS DE MAYO

THE AMAZING SPIDER-MAN 2



Activision lanza la adaptación de la nueva película de Spider-Man, que ha sido recientemente estrenada. Beenox ha desarrollado el juego, que estará disponible por 39,95 € en PC.

Fecha de lanzamiento: 2 / 5 / 2014

BOUND BY FLAME

El espectacular JDR de Spiders y Focus por fin llega. Fantasía medieval y acción en un juego en el que podremos dar rienda suelta a nuestro demonio interior. Costará 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 9 / 5 / 2014

TRANSISTOR

Supergiant Games, creadores del exitoso «Bastion», tienen previsto el lanzamiento en descarga digital de «Transistor». Será también un JDR, pero en un mundo de ciencia ficción.

Fecha de lanzamiento: 10 / 5 / 2014

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

En la esperada nueva entrega de «Wolfenstein» Bethesda nos llevará a un pasado alternativo, los 60, con los nazis como dueños del mundo. Costará 50 € y dará acceso a la beta de «Doom».

Fecha de lanzamiento: 20 / 5 / 2014

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING II

Tras un pequeño retraso de última hora, Neocore ya tiene listas las nuevas aventuras del más famoso cazador de vampiros. Estará disponible en varias modalidades de descarga.

Fecha de lanzamiento: 22 / 5 / 2014

WATCH DOGS



Ubisoft Montreal por fin tiene listo el largamente esperado «Watch Dogs». Sin duda, se trata de uno de los lanzamientos del año en el ámbito de la Acción. Costará unos 45 €.

Fecha de lanzamiento: 27 / 5 / 2014

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



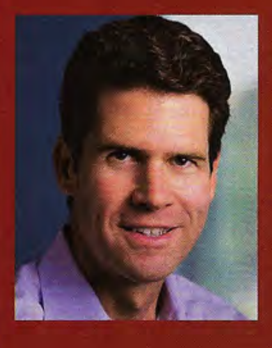
A una parte de la prensa especializada no le ha gustado «Castlevania Lords of Shadow 2», y eso lo respeto, pero lo de ponerle una nota de 4 sobre 10 es discutible. Hay que ser ciego o estúpido para ponerle una nota así a un juego de esta calidad. [...] No estamos hablando de un juego basura.

Enric Álvarez, cofundador de Mercury Steam



No esperaba que Facebook comprara una compañía como Oculus, y no tengo experiencia previa en tratar con ellos. Sin embargo, creo que tienen una visión de este negocio similar a la mía. [...] Han apostado muy fuerte por este proyecto y nadie hace algo así a la ligera.

John Carmack, director de tecnología de Oculus VR



No creemos que la marca «Battlefield» haya resultado dañada por los problemas técnicos de «Battlefield 4» en su lanzamiento. De hecho, proteger la marca ha sido una prioridad para nosotros. Los usuarios han respondido muy bien a los parches, y los DLC los mantiene fieles al juego.

Blake Jorgensen, director financiero de EA



Facebook no es una empresa de entusiastas de la tecnología. Facebook no es ni siquiera una empresa centrada en los videojuegos. Sin duda, Oculus puede tener aplicaciones sociales útiles, pero a mí me interesan los videojuegos. Por eso la compra de Oculus por Facebook no me entusiasma.

Markus "Notch" Persson, creador de «Minecraft»

¡Ataque naval en «Battlefield 4»!

El DLC «Naval Strike» llega con cierto retraso, pero introduce un nuevo frente de batallas y es gratuito para todos los jugadores de «Battlefield 4».



El contenido de «Naval Strike» refresca las batallas multijugador de «Battlefield 4» con intensa acción y nuevas posibilidades tácticas.

Los usuarios Premium de «Battlefield 4» tuvieron el privilegio de ser los primeros en disfrutar de «Naval Strike» hace unas pocas semanas, aunque con cierto retraso en PC y en Xbox One. Superadas las dificultades y con habiendo cumplido los compromisos, el DLC está ya disponible para todos los jugadores sin coste adicional.

«Naval Strike» es el tercero de los cinco DLC con los que DICE tiene planeado ampliar «Battlefield 4» y, sin duda, es uno de los contenidos adicionales más interesantes de esta entrega. Los escenarios costeros y los nuevos vehículos abren nuevas posibilidades tácticas y favorecen la acción trepidante.

Por tierra mar y aire

Esencialmente, «Naval Strike» consta de cuatro nuevos mapas multijugador ambientados en el Mar del Sur de China, un nuevo vehículo, nuevas armas y, finalmente, dispositivos para las clases Ingeniero y Soldado de Asalto. Aparte, una de las novedades más interesantes de «Naval Strike» es el "Asalto al Portaaviones", una modalidad de batalla que viene a homenajear el modo Titan de «Battlefield 1942», y que nos reta a hundir el buque insignia enemigo con misiles.



Los mapas son más bien costeros, e incluyen pueblos pesqueros, acantilados y muelles.

¡ASALTO ANFIBIO!

El nuevo vehículo que se incorpora al juego con «Naval Strike» es un aerodeslizador -también llamado hovercraft-, veloz y con capacidad anfibia. Tratándose de un vehículo ligero, aunque no está equipado con armas pesadas, va a dar mucho juego en las batallas y cuenta con que los jugadores se lo van a disputar... Permite desplazarse por la superficie del agua y por tierra, aprovechando atajos con los que sorprender al enemigo. La verdad es que no tenemos muy claro si ofrece demasiadas ventajas tácticas, pero que subirte resulta endiabladamente divertido te lo podemos garantizar.



InnGammes 2014 en Madrid

Los días 25, 26 y 27 de Abril, la capital acoge un encuentro con algunos de los más grandes desarrolladores de la industria del ocio digital.

El Instituto de la Juventud y U-tad, con el patrocinio del Ayuntamiento de Madrid, ultiman la preparación de InnGames 2014, un encuentro orientado a los jóvenes, profesionales y emprendedores del ocio digital. El evento cuenta con con el respaldo del SEPE, DEV y la Escuela de Organización Industrial. Por su parte, compañías del sector como Sony, Microsoft, Ubisoft, Koch Media y Game también han mostrado su apoyo a esta primera edición.

El sentido de InnGames es, fundamentalmente, la búsqueda y conexión del talento, ofrecer orientación y posibilidades de formación. Y es que, los videojuegos se han convertido en el sector de ocio más rentable el año pasado en términos de consumo (750 millones de euros en facturación en 2013), sin embargo existe una demanda de profesionales especializados en contenidos digitales.

El lugar elegido para la inauguración de InnGames es el Palacio de Correos en la Plaza de Cibeles de Madrid. Allí podrás conocer a los estudios Playstation First, Ubisoft Montpellier, Crytek o Tequila Works, entre otros. Si no te lo quieres perder, date prisa y visita **www.inngames.es**

LOS MÁS ESPERADOS

Ya podemos jugar a «The Elder Scrolls Online» y a «Titanfall». Las vacantes en la lista las ocupan las próximas entregas de «Civilization» y «Batman».

PARRILLA

DARK SOULS II
24 DE ABRIL 2014 · ROL / ACCIÓN · FROM SOFTWARE / NAMCO BANDAI · PC, PS3, XB 360
Rol de magia y espada para los más osados.

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
20 DE MAYO 2014 · ACCIÓN · MACHINEGAMES / BETHESDA · PC, PS3, PS4, XB 360, XB ONE
Los nazis ganaron la guerra... ¡Detenlos en los 60!

WATCH DOGS
27 DE MAYO 2014 · ACCIÓN · UBISOFT · PC, PS3, XB 360
Para muchos es el primero de una nueva generación de sofisticados juegos. A ver, a ver...

CALENTANDO



THE EVIL WITHIN
29 DE AGOSTO DE 2014 · ACCIÓN / AVENTURA · TANGO GAMEWORKS / BETHESDA · PC, PS3, PS4, XB 360, XB ONE
¿La belleza está en el interior? La maldad, también.

THE DIVISION
2014 · ACCIÓN / ROL MMO · MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT · PC, XBOX ONE, PS4
¡Sale en PC y promete un enorme mundo abierto!

BATMAN ARKHAM KNIGHT
2014 · ACCIÓN / AVENTURA · ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS · PC, PS4, XB ONE
¡Las imágenes auguran una entrega brutal!

EN BOXES

CIVILIZATION: BEYOND EARTH
2014 · ESTRATEGIA · FIRAXIS / 2K · PC WINDOWS, MAC, PC LINUX
La evolución natural de «Civilization» nos lleva a emprender la conquista de otros mundos.

THE WITCHER 3: WILD HUNT
2015 · ROL · CD PROJEKT/NAMCO BANDAI · PC, MAC, PS4, XB ONE
La culminación de la saga tiene una pinta increíble pero aún tardaremos en disfrutarla.

CYBERPUNK 2077
2015 · ACCIÓN/ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XB ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles, pero las expectativas se mantienen por todo lo alto.

¡Gotham te pertenece!

Batman Arkham Knight

☆ Acción ☆ ROCKSTEADY ☆ OCTUBRE DE 2014



EL MISTERIOSO CABALLERO DE ARKHAM
El nuevo gran enemigo de Batman en «Arkham Knight» es, justamente, el personaje que da nombre al juego. No, el título no hace referencia al hombre murciélago, como era lo más fácil de imaginar, sino a un nuevo villano que ha sido desarrollado al alimón por Rocksteady y DC.



BATMAN YA ES TU CIUDAD, Y GORDON TU MEJOR ALIADO

«Batman Arkham Knight» marca el regreso de Rocksteady a la saga tras el paréntesis de «Arkham Origins», y lo hace con un juego que se renueva técnicamente, ofreciendo el Gotham más real y vivo que puedas imaginar, y a los protagonistas reinventados y más maduros.

ROCKSTEADY VUELVE A GOTHAM CON EL JUEGO MÁS EXPLOSIVO Y REAL DE LA SAGA, PLAGADO DE NOVEDADES



BATMAN YA ES EL CABALLERO OSCURO

Si «Arkham Origins» miraba hacia los orígenes de Batman, «Arkham Knight» muestra al héroe más oscuro, más experimentado y más curtido en cientos de enfrentamientos contra el crimen. También con muchos más recursos -y gadgets- en el combate, en el que veremos al alter ego de Bruce Wayne desplegar nuevas técnicas, llaves y golpes, en un rediseño casi global de lo que habíamos visto hasta ahora en acción.



¡Y EL BATMÓVIL PARA PONERLE LA GUINDA!

Sin duda, el Batmóvil se convierte en un protagonista a la altura del mismísimo Batman. Como la BatAla en «Origins», podremos llamarlo para que acuda hasta nuestra posición. Su diseño parece combinar la estética del coche de las películas de Tim Burton y del de las de Christopher Nolan. Desde luego... ¡es espectacular!

EL (VERDADERO) FIN DE LA TRILOGÍA

«Arkham Knight» no sólo es el regreso de Rocksteady a la saga de Batman, sino **el cierre de la trilogía**. Así lo define el estudio, para el que «Arkham Origins» **es un juego aparte de la saga**, un paréntesis en la historia y en la evolución del personaje y del diseño. Sea como fuere, «Arkham Knight» promete ser increíble.

¡SI PUEDES HACKEAR ESTO, ESTÁS EN CHICAGO!

WATCH DOGS

Sólo hace falta salir a la calle. Caminas, tuerces la esquina, vas hasta la parada del autobús o del metro. Te montas y llegas a otro sitio. ¿Cuál es el mérito de deambular por tu ciudad? ¡Pues controlarlo todo con un teléfono!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft Montreal**
- Fecha prevista: **27 de mayo de 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción de estilo sandbox, ambientado en la ciudad de Chicago** en una actualidad alternativa.
- Serás **Aiden Pearce, un hacker acusado de crímenes informáticos**, tras interferir en el ctOS que controla la ciudad.
- Podrás **conducir hasta 65 tipos de vehículos diferentes** por la ciudad.
- Controlarás **el sistema que dirige la ciudad, ctOS, hackeandolo** desde tu teléfono móvil.
- Incluirá **un modo multijugador.**

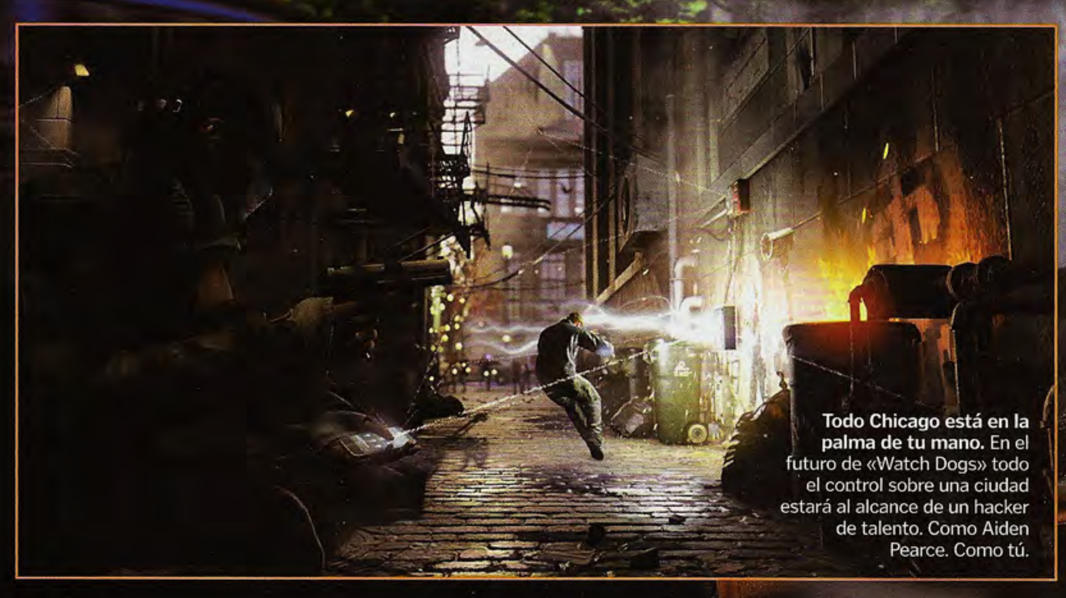
El desarrollo de «Watch Dogs» ha sido accidentado en los últimos tiempos. Y no se debe a que nadie haya hackeado los servidores de Ubisoft –algo que incluso le pasó a Valve, en su momento, con «Half-Life 2», lo que indica que no hay nada a salvo de un hacker habilidoso.

No, lo que le ha ocurrido a uno de los títulos más esperados de Ubisoft en los últimos meses, tras el retraso que sufrió a finales del año pasado, es que no ha dejado de ser carne de rumores sobre los problemas relacionados con su desarrollo que pudieran haber motivado el retraso. Y ha habido afirmaciones de todo tipo: Ubi no quería mandar a uno de sus juegos estrella a competir con «GTA V»; el juego no estaba acabado; las nuevas consolas no podían con él; el nuevo motor gráfico estaba lleno de bugs... ¡de todo! ¿La realidad? Eso sñolo lo saben en Ubisoft Montreal, pero quizá haya un poco de todo ahí metido, quién sabe. Y quizá Ubisoft haya tenido también culpa de ello por razones como no haber dado explicaciones en su momento o haber realizado las primeras demos reales en vivo con versiones de PC hipervitaminadas –bueno, tal como será el juego en PC, realmente.

Lo que sí sabemos es que falta un mes para que «Watch Dogs» vea la luz, y lo que se ha visto de la versión PC gracias a NVIDIA es, sencillamente, apabullante en el apartado técnico. Y encima todo lo relacionado con jugabilidad diseño promete ser aún mejor. Así que, ¿por qué no nos acompañas a conocer el Chicago de «Watch Dogs»? Merece la pena...

Chicago en tu mano

«Watch Dogs» –es ya conocido– nos llevará a una realidad alternativa –aunque no mucho– de la ciudad de Chicago en la actualidad. La diferencia entre la Chicago del juego y la real es que en «Watch Dogs» todos los servicios están controlado por ordenadores que operan bajo un sistema central el ctOS (Central Operating System). En ese contexto, un hacker, Aiden Pearce, se ve envuelto en una oscura trama en la que debe defen-



Todo Chicago está en la palma de tu mano. En el futuro de «Watch Dogs» todo el control sobre una ciudad estará al alcance de un hacker de talento. Como Aiden Pearce. Como tú.



TODO CHICAGO ESTARÁ AL ALCANCE DE TUS RUEDAS

En una ciudad como Chicago, recreada al detalle, llegar de un punto a otro requiere velocidad para cumplir tus objetivos. Y nada mejor que contar con hasta 65 vehículos diferentes para poder ir a toda pastilla que mando rueda por las calles, ya sea sobre dos o cuatro. Eso sí, en su momento los responsables del juego ya avisaron de que no contarían con licencias oficiales de ninguna marca de coches. A cambio, toda la experiencia de Reflections -creadores de «Driver»- beneficiará a la conducción.

¡Alguien te está espiando! Y es una característica que también estará disponible en el multijugador. ¡Vigila tu entorno!

der a su famlia del ciberacoso a la que está sometida desde hace tiempo, en un círculo vicioso del que parece complicado escapar.

La trama toma como base el apagón –real– de la ciudad en 2003, del que se culpa a Aiden tras penetrar en la seguridad de ctOS. Desde ese momento su familia está bajo vigilancia para localizar a Aiden, pero al mismo tiempo, los responsables del apagón se están aprovechando de ello, accediendo a información sensible de todos y cada uno de los ciudadanos. Aiden hackea ctOS para averiguar la verdad y localizar a los malos, y la cosa se complica. Y el círculo vuelve a cerrarse y no es posible scapar de él.

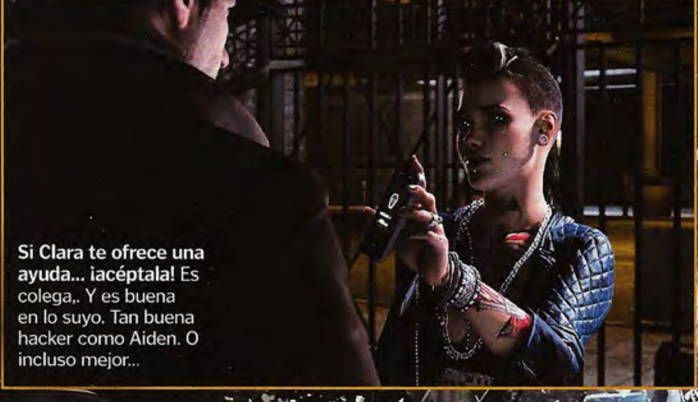
Así que Aiden –tú– tendrá que hacer uso de sus habilidades de hacker entrando y saliendo de ctOS, accediendo a los controles de tráfico y servicios de Chicago con su móvil, evitando ser hackeado por sus enemigos y logrando sus objetivos. Fácil para un experto como él, capaz de bloquear los caminos en plena persecución con la policía pisándole los talones, para que sus perseguidores se estrellen tras él.

Cosas así son las que «Watch Dogs» propone, en una Chicago totalmente abierta, que puedes explorara tu antojo y donde cada habitante de la ciudad posee una personalidad única. Y con los que, en su mayoría, podremos interactuar. ¿Demasiado bonito?

Un mundo feliz

El –no tan irreal– mundo en el que toda la información personal de cualquiera está accesible para un hacker sin escrúpulos resulta a veces demasiado cercano –temiblemente cercano–, pero «Watch Dogs» no puede evitar un tufillo fufuristа a lo Blade Runner, justo cuando pretende lo contrario. Quizá es una cuestión de defensa psicológica por la que no queremos creer que es posible que cualquier controle nuestras vidas, y con la que el juego de Ubisoft se maneja de maravilla.

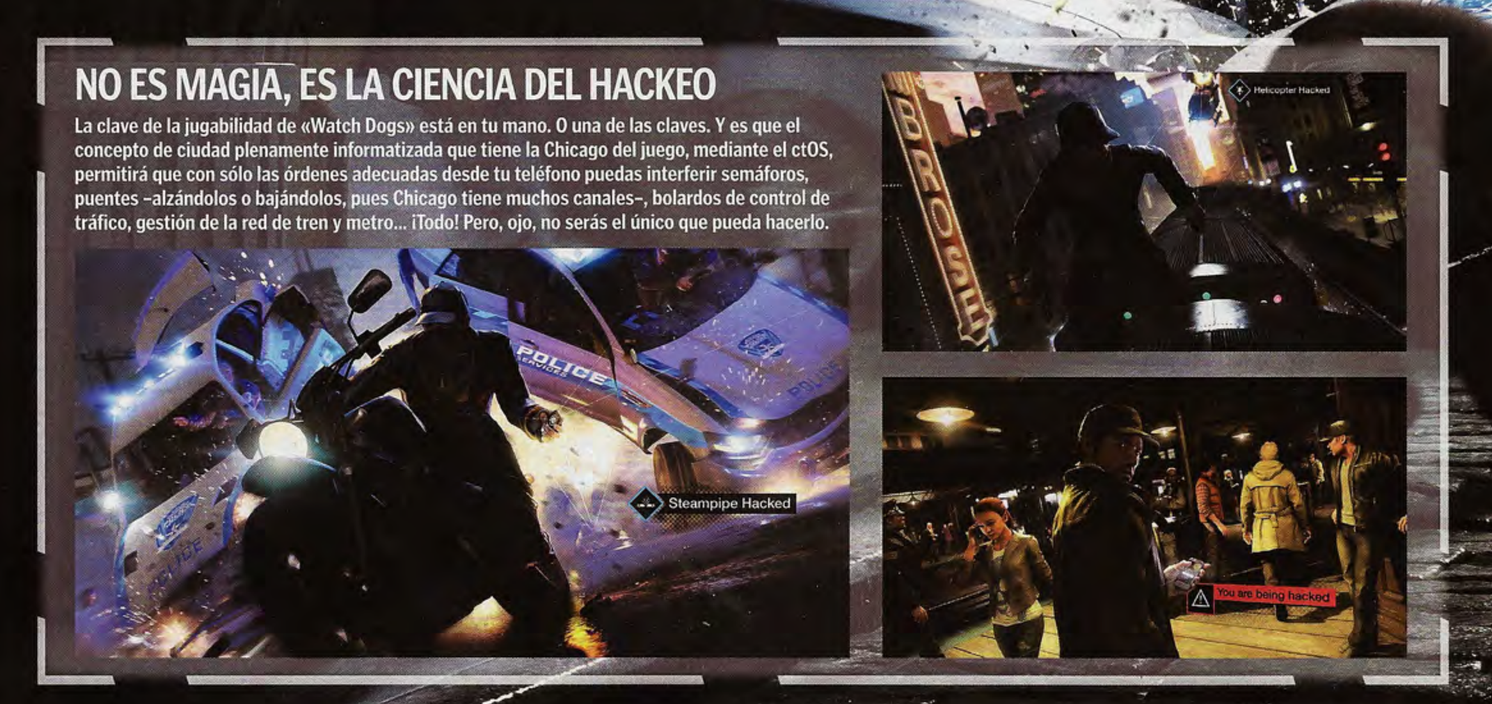
Aiden contará para lograr sus objetivos con la ayuda de varios personajes –Clara, Jordi, T-Bone...–, aunque con algunos tendrá una relación un tanto tirante –según con cuál, por razones diferentes–, pero sobre todo dependerá de sí mismo.


Si Clara te ofrece una ayuda... ¡acéptala! Es colega,. Y es buena en lo suyo. Tan buena hacker como Aiden. O incluso mejor...


TODA LA CIUDAD DE CHICAGO SE ESTARÁ A TUS ÓRDENES SI HACKEAS EL CTOS CON TU SMARTPHONE

NO ES MAGIA, ES LA CIENCIA DEL HACKEO

La clave de la jugabilidad de «Watch Dogs» está en tu mano. O una de las claves. Y es que el concepto de ciudad plenamente informatizada que tiene la Chicago del juego, mediante el ctOS, permitirá que con sólo las órdenes adecuadas desde tu teléfono puedas interferir semáforos, puentes -alzándolos o bajándolos, pues Chicago tiene muchos canales–, bolardos de control de tráfico, gestión de la red de tren y metro... ¡Todo! Pero, ojo, no serás el único que pueda hacerlo.





Parece de verdad, ¿eh? Hasta la pistola, por cierto. ¿Demasiado real? Los últimos tráilers del juego en PC, producidos por NVIDIA, demuestran una potencia gráfica increíble en PC de alta gama.

No todo es hackeo... ¡también hay que pelear y amenazar! Aiden tendrá más de 30 armas "convencionales" a su disposición durante el desarrollo de la acción.



Al explorar Chicago podrás ir encontrando información en tiempo real de todo lo que te rodea gracias a tu móvil: personas, cajeros automáticos, sistemas de control de tráfico, redes locales, comercios, empresas, policía, transporte público... Cada vez que te inmiscuyas en alguna red controlada por ctOS las alarmas saltarán y la policía irá a por ti e intentará detenerte. Y tendrás que aguantar el máximo posible antes de darte a la fuga, momento en el que podrás robar coches –hasta 65 tipos de vehículos los tendrás a tu disposición– y salir a toda pastilla.

¡A toda mecha!

Las persecuciones, como decíamos, pueden detenerse accediendo a ctOS y controlando semáforos o bolardos móviles, deteniendo a la poli –o cualquier otro enemigo– de golpe. Pero las salidas podrán ser múltiples –por tren, huyendo a pie y escondiéndote en cualquier calle, tienda o edificio, etc.–. La libertad es la clave de la acción de «Watch Dogs».

De hecho, uno de los objetivos de Ubisoft con el juego es –y no es pequeño– redefinir el concepto de mundo abierto. Teniendo en cuento lo que acaba de hacer «GTA V» en consolas –y esperamos que pronto en PC–, va a ser algo titánico conseguirlo, pero el estudio está convencido de ello.

Y el apartado técnico puede ser también definitivo para ello. La versión de PC que se ha visto recientemente te deja pensar que nos encontramos ante algo realmente sobresaliente, aunque un PC de gama alta será necesario para lograr ese realismo gráfico y de IA que pretende obtener «Watch Dogs»

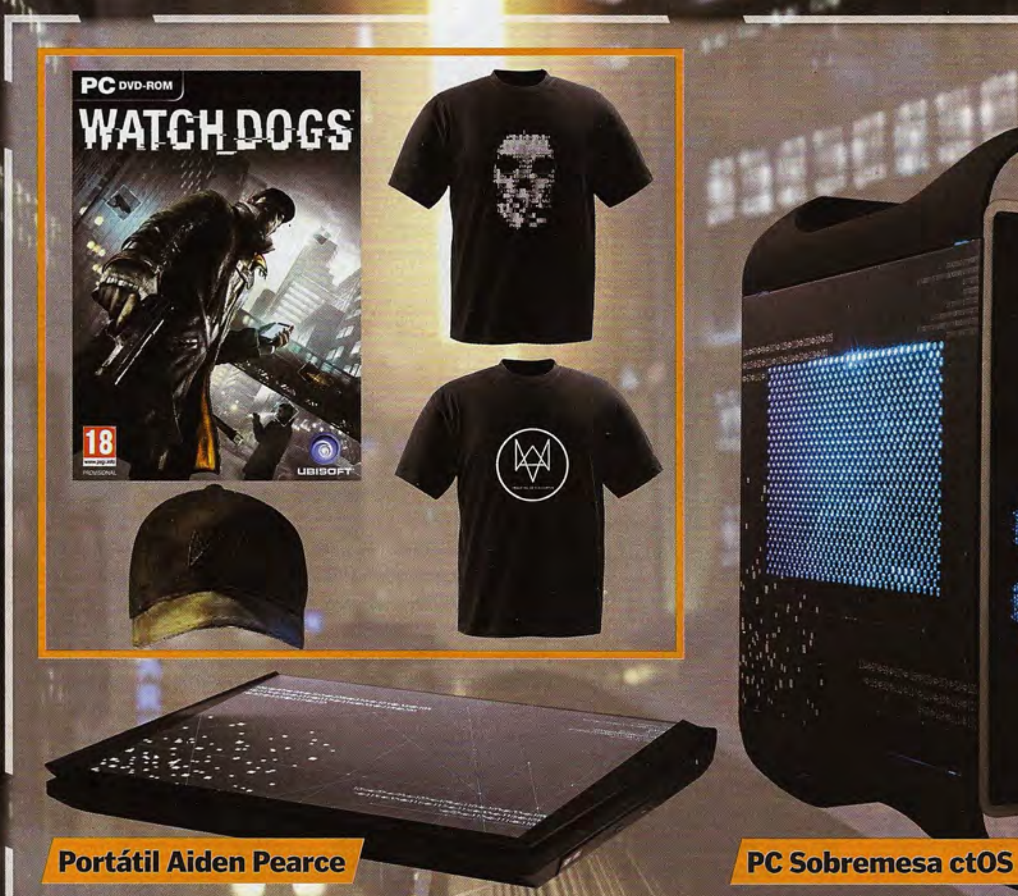
En la acción y la libertad de exploración, no parece que en Ubi deban preocuparse, pues la experiencia acumulada estos años con juegos como «Assassin's Creed» pueden bastar para asegurar una experiencia magnífica, pero «Watch Dogs» quiere ir mucho más allá. Nada menos que al futuro de los sandbox. Pronto veremos si Aiden loconsigue.

A.C.G.

UBI QUIERE SENTAR LAS BASES DE UNA NUEVA PERSPECTIVA SOBRE LOS JUEGOS ESTILO SANDBOX

Una simple orden desde tu teléfono puede provocar este caos. Lo que es tremendamente útil cuando la poli te persigue, por cierto.

EDICIÓN LIMITADA MOUNTAIN



Portátil Aiden Pearce

PC Sobremesa ctOS

MOUNTAIN lanzará muy pronto dos nuevas ediciones de sus equipos acompañando la salida de «Watch Dogs», prevista para el próximo 27 de mayo. El nuevo título de UbiSoft Montreal espera convertirse en el nuevo referente de los videojuegos de mundo abierto, configurando toda una experiencia dentro de una ciudad enorme como Chicago, lugar que se convierte en el epicentro de la acción en esta aventura repleta de oscuras tramas y conspiraciones.

En primer lugar, está el equipo de sobremesa, el nuevo ctOS, con un procesador Intel® Core™ i7 4770 y 8GB de memoria RAM HyperX. La configuración de este PC es realmente impresionante, y además ofrece gran potencia a un precio muy ajustado. Viene equipado de serie con un disco de 128 GB SSD HyperX en una edición limitada en color blanco. La tarjeta gráfica que se ha incluido es una GeForce GTX 770 de NVIDIA, toda una garantía en prestaciones, y que aporta gráficos en alta definición para mover todos los efectos de luz y partículas que luce «Watch Dogs».

En segundo lugar, Mountain tiene preparado un portátil especial para que Aiden Pearce mantenga a raya a los captores de su novia y al maquiavélico sistema ctOS, que dirige las vidas de miles de personas que ven cómo sus actos están programados desde que se despiertan cada mañana. MAGMA 10 es el equipo elegido para que lleves a cabo todas las acciones que se te ponen en bandeja. Viene configurado con un Intel® Core™ i7 de 4ª generación y cuatro núcleos, e incluye 8GB de RAM HyperX SO-DIMM. Y cómo no, también lleva consigo un disco duro SSD con 128 GB. Pero esta estupenda máquina viene acompañada de una sorpresa, y no es otra que la nueva gráfica GeForce GTX 870M de NVIDIA, una nueva generación de GPU para portátiles que puede con juegos de todos los géneros.

Puedes reservar ambos desde el 25 de abril y disfrutar de las exclusividades que «Watch Dogs» y Mountain te traen. Llegan repletos de características especiales y sorpresas como camiseta y gorra de regalo, además del juego.

Las configuraciones, el diseño y los precios pueden sufrir modificaciones. Desde 1499,99€. Puedes financiarlo a 3 o 6 meses sin intereses.

CARACTERÍSTICAS

PC SOBREMESA CTOS

- **Chasis:** Bitfenix negro + Ventilador Big Azul
- **Fuente de alimentación:** LCPower 650W
- **Microprocesador:** Intel Core i7 4770
- **Memoria:** 4GB HyperX X 2 Módulos
- **SDD:** 128 GB Kingston HyperX Edición Limitada Blanco
- **VGA:** GeForce GTX 770
- **Precio:** desde 1499,99 €

PORTÁTIL AIDEN PEARCE

- **Chasis:** P177SM-A + VGA 870M
- **Microprocesador:** Intel Core i7 4ª generación (cuatro núcleos)
- **Memoria:** 4GB SODIMM HyperX X 2 Módulos
- **MSATA:** Toshiba 128 GB
- **Precio:** desde 1499,99 €

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

Juegos en el browser



Leyendo vuestro reportaje sobre el nuevo motor Unity 5, seguro que será espectacular. Pero lo que más me atrae es la posibilidad de jugar a juegos AAA con gráficos 3D en el navegador. ¿Realmente podremos jugar a un «Titanfall» o un «Crysis 3» en Firefox? ¿Y para qué? ■ Miguel F.

Unity 5 usarán el soporte WebGL para generar gráficos en 3D en el navegador, y ya ha demostrado que podrá con juegos bastante potentes, como «Mad Trigger 2». Que funcione lo último en tecnología gráfica es más complicado, salvo en equipos muy potentes, y cuando webGL vaya mejorando.

¿Las ventajas de jugar a juegos en el navegador? La más obvia, su condición de software multiplataforma. Funcionarán en muchas máquinas y configuraciones diferentes.

WINDOWS 8 ES PARA JUGONES

Ya se que tiene muy mala fama entre los peceros, por la interfaz Metro y todo eso, pero yo he probado casi todos los Windows, y creo que Windows 8 es el que mejor rendimiento da para jugar, desde el primer día. ¡Hay que ser justos! ■ Gatesfan



La verdad es esa, Gatesfan. Windows 8 ha sido estigmatizado desde el primer momento (y con razón), pero con las actualizaciones ya tenemos botón de Inicio y arranque en el escritorio, y hay que reconocer que ofrece un muy buen rendimiento con los juegos.



¡OTRA RECRE MÁS!



Crecí jugando a las recreativas en los bares, así que me llevé un alegrón cuando vi anunciado el remake de «Strider». Aún no me lo he pasado y ahora me entero de que vuelve otra de mis recres favoritas. ¡«Gauntlet»! ¡Es como volver a los 80! ■ Juanjo H.

Son buenos tiempos para los fans de los juegos clásicos, Juanjo. O eso, o es que falta imaginación... Mientras los remakes tengan calidad, como el de «Strider», no nos quejamos. «Gauntlet» fue un mito por sus partidas cooperativas a cuatro jugadores, algo nunca visto hasta entonces. Esperemos que mantengan la esencia del multijugador.

PORTÁTIL CON DOBLE VENTILACIÓN

Nunca se me habría ocurrido comprar un portátil para jugar, pero leyendo el suplemento de portátiles gaming que publicasteis en el número pasado, me he dado cuenta de que muchos de ellos no tienen nada que enviar a un PC de sobremesa. Eso sí, me he dado cuenta de que ahora tienen dos salidas del aire. ¿Es la ventilación en un portátil tan importante como en un PC normal? ■ Marcomk



Es cierto, los mejores portátiles de hoy en día pueden ejecutar juegos con la misma calidad gráfica y rendimiento que un PC de sobremesa. Gracias a sus chips móviles optimizados para funcionar con batería, consumen y se calientan menos que un PC estándar. Pero su potencia es tan elevada que lógicamente generan calor. Por eso ahora se está imponiendo la doble vía de ventilación, que canaliza el aire de la CPU y de la tarjeta gráfica, de forma independiente. Como es lógico, como más ventilación tenga el portátil, mucho mejor.

EXPANSIONES GRATUITAS



Me gustan mucho los juegos por turnos así que estoy enganchado al juego indie «FTL». No me hubiese importando pagar por una expansión, pero encima de que nos la dan gratis, tiene un montón de contenido: naves, enemigos, misiones... ¡Así



LA POLÉMICA DEL MES

¿En 2015? ¡Noooooo...!

Para mí (y para casi todos mis amigos) «The Witcher 3» era el juego más esperado del año. Que lo retrasen a 2015, ha sido un palo gordo. ¡Es injusto! Estás cosas las deberían planificar mejor. ¿Tanto cuesta calcular cuándo se va terminar un juego? ■ Remsek35

Bueno, Remsek35, hay que reconocer que crear un videojuego es una experiencia creativa. Y como todo proyecto creativo y tecnológico, no es algo que se pueda medir, como puede ser la fabricación de una silla por ejemplo, que sabes lo que vas a tardar.

Nosotros somos de la opinión de que es mejor un gran juego dentro de tres meses, que un buen juego ahora. ¡Tienes cientos de títulos para disfrutar hasta que salga!



TU OPINIÓN ES IMPORTANTE, ESCRÍBENOS

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.

El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

tendrían que ser todas las expansiones! ■ S. Smith

El tema de las expansiones y los descargables siempre es polémico. La lógica dice que tendrían que salir cuando la gente comienza a cansarse del juego original, y tener un precio acorde a su contenido. Pero no siempre es así. Es verdad que la expansión de «FTL» es ejemplar: añade mucha chicha al juego, y encima es gratis. ¡Qué más se puede pedir!

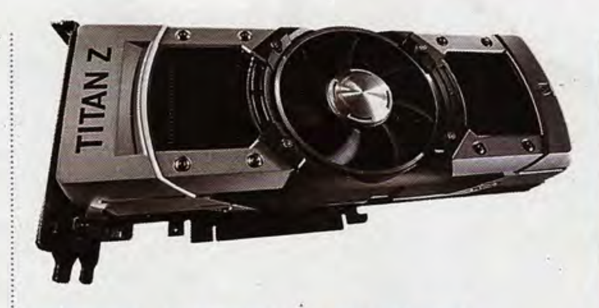
¿ME COMPRO UNA OUYA?



Mi móvil Android es de los malos, y hay algún juego Android que me gustaría jugar. He visto que va a salir en España la consola Ouya, para jugar a juegos de Android en la tele. ¿Me la recomendáis? ■ Sonia A.

No es la más potente del mercado, y pronto gigantes como Amazon tendrán su propia consola Android, pero es barata, ocupa poco, y tiene bastantes juegos. Y mucha gente la usa para jugar a emuladores de máquinas clásicas. No nos dices que es lo que buscas, pero Ouya tiene puntos muy, muy interesantes.





UNA NVIDIA... ¿DE 3.000 $?



Hoy en día con una tarjeta gráfica media-alta puedes jugar a todos los juegos al máximo. Entonces, ¿para qué necesitamos una tarjeta de 3.000 dólares como la Titan Z de NVIDIA? ¿Y quién la va a comprar? ■ Borja

Es verdad que hoy en día por 200 o 300 € compras una tarjeta gráfica que te vale para todo, Borja. La dual Titan Z de NVIDIA, con dos núcleos Kepler GK110 y 12 GB de VRAM, es una bestia pensada para enseñar músculo frente a AMD, mas que para venderse a pie de calle. Quien tenga la pasta, puede comprarla, pero el resto de los mortales podemos –y debemos– vivir sin ella.

ANDA, ¡UN DVD!



Me ha sorprendido abrir el número 230 de la revista y encontrarme con el DVD de «Aion». No tengo nada en contra de las descargas, pero me ha hecho recordar los viejos tiempos, cuando era meter el disco... ¡y a jugar! ¿Pensáis hacerlo a menudo? ■ Román J.



Ja, ja, la verdad es que Internet lo ha cambiado todo, Román, no sólo los videojuegos. Ahora incluso los juegos que se venden en disco necesitan una activación online o un parche el primer día.
Por nuestra parte, incluiremos el disco siempre que la ocasión lo permita, como ha ocurrido con «Aion». ¿Te ha gustado el juego?

FORMIDABLE



La campaña Invita la Casa que EA inició hace unas semanas, ha sido muy bien recibida por los jugadores. Como sabrás, la compañía americana va a regalar juegos y expansiones cada cierto tiempo. El primero ha sido el survival-horror espacial «Dead Space», que ya puedes descargar gratis. ¡A por él, antes de que se acabe la oferta! www.origin.com/es-es/store/on-the-house-ANW.html

LAMENTABLE



Tras 14 años de actividad, y tras proporcionar las funciones multijugador a docenas de juegos, los servidores de GameSpy cierran. Todo apunta a que el gran éxito de Steamworks ha supuesto la puntilla para este servicio. Clásicos del renombre de la saga «ArmA», «Star Wars Battlefront», «Civilization IV» o «Battlefield 2» se han quedado sin online, aunque por suerte la mayoría migrarán a otros servidores.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿A QUIÉN...

se le ha ocurrido la idea de cobrar 120 € por una versión Premium Beta de «Elite: Dangerous»? ¡120 € por una beta!

¿POR QUÉ...

ha tardado tanto Capy, los creadores de «Below», en anunciar la versión de PC de un juego que todo el mundo pensó que iba a ser exclusivo de Xbox One?

¿QUÉ...

cables se le habrán cruzado a los creadores de «Viscera Cleanup Detail» para diseñar un juego en donde hay que limpiar las vísceras y la sangre que ha dejado tras de sí una invasión alienígena?

¿CÓMO...

es que un subgénero que supuestamente no interesaba, el de los shooter espaciales, consigue recaudar 40 millones de dólares en Kickstarter sólo para «Star Citizen»?

¿CUÁNTOS...

juegos de «E.T.» aprovechables esperan encontrar en el lugar en donde Atari los enterró hace más de 30 años?

JUEGO DEL MES micromanía

¡Bienvenidos a Tamriel!

The Elder Scrolls Online

El salvoconducto para pisar esta tierra fantástica es caro; os tocará abrir el zurrón cada mes. Pero si lo hacéis, viviréis aventuras épicas que escribirán la Historia de Nirn. Acompañadnos y os mostraremos lo que allí os aguarda.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol online
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Cía.:** ZeniMax Online Studios / ZeniMax Media ▶ **Distribuidor:** Bethesda
- **Nº de DVDs:** 1 ▶ **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 54,95 €. 12,99 € (cuota mensual)
- **Web:** *elderscrollsonline.com* En Inglés, con lo básico. Conviene visitar *www.teso-esp.com*

16





LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Regiones:** 9 (todo Tamriel, incluyendo Skyrim)
- **Clases/Armas:** 4 (Dragonknight, Sorcerer, Nightblade y Templar) / 8 tipos
- **Facciones / Razas:** 3 (Alianza de Daggerfall, Dominio de Aldmeri y Pacto de Ebonheart) / 9
- **Crafting/Monturas:** Sí (6 tipos) / Sí
- **Nivel máximo/PvP:** 50 / Sí (desde nivel 10)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Quad Core 2,5 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 770 2 GB
- **Conexión:** ADSL 10 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo 2,0 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 3870
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 6950
- **Conexión:** ADSL 10 MB



El editor de personajes es muy versátil. Desde la apariencia hasta las habilidades, la personalización es formidable en el juego.



El crafting ofrece muchísimas posibilidades. Intercambiar recetas es una buena manera de no malgastar ingredientes valiosos.



El combate en grupo, tanto en PvP como en mazmorras PvE, requiere de coordinación. Formar una guild es lo más recomendable.



La Historia continúa. O, mejor dicho, retrocede en el tiempo, hasta la Segunda Era, para narrar sucesos que tuvieron lugar antes de «Oblivion» y «Skyrim», y que guardan relación con las tramas de éstos.



El apartado visual es de una belleza sobrecogedora. Modelos, texturas, y animaciones presentan unos niveles de calidad asombrosos. A menudo, te pararás en el camino para simplemente mirar el paisaje.

LA SAGA DE ROL MÁS LEGENDARIA DE LA HISTORIA SE PASA AL GÉNERO MMO CON UN GRAN JUEGO

Se dice que han sido necesarios siete años de trabajo y un presupuesto de 150 millones de euros para realizar «The Elder Scrolls Online», el juego que supone el salto al género MMO de la saga de rol más laureada de todos los tiempos. El resultado, como cabía esperar de una compañía como ZeniMax, es muy bueno. Sin embargo, puede resultar un tanto extraño por la mezcla de sus elementos. Los seguidores de «The Elder Scrolls» descubrirán, quizás con cierta decepción, un juego con menos libertad de la que había en «Oblivion» y «Skyrim». Y luego están los dos grandes defectos de los que tanto se viene hablando: no está traducido al Español y hay que pagar una cuota mensual de 12,99 euros, además de los 54,95 que cuesta la edición más básica; no hablemos ya de la Imperial Edition, que se sube hasta los 99,95 euros.

Un universo conocido

«The Elder Scrolls Online» está ambientado en Tamriel, 800 años antes de los acontecimientos narrados en «Oblivion». Entender la historia al detalle requiere un conocimiento bastante extenso del universo de «The Elder Scrolls», pero para simplificarlo podemos decir que el motor de la trama es que el malvado príncipe daédrico Molag Bal pretende fusionar el plano de la realidad en el que existe Tamriel, con Coldharbour, una región del plano de realidad de Oblivion, que es algo así

LA REFERENCIA

The Elder Scrolls V Skyrim



- **Los dos comparten ambientación** en el mismo universo de fantasía medieval.
- **Las tramas están conectadas,** pero la de «TESO» transcurre 1.000 años antes.
- **«Skyrim» ofrece mayor libertad de movimiento,** mientras que «TESO» sigue la mecánica más rígida de los MMORPG.

IMPERIAL EDITION



Puestos a gastar dinero en un juego con cuotas, quizás te interese la Imperial Edition. Viene en dos versiones: la digital, que sale por 74,99 €, y la física, que cuesta 99,95 €. La diferencia estriba en que a la digital le faltan los coleccionables materiales de la física, que consisten en una miniatura de 30 cm de Molag Bal, una guía ilustrada del juego de 224 páginas, un mapa de Tamriel y una caja metálica para guardarlo todo.



Con la rueda del ratón puedes elegir entre dos perspectivas: primera o tercera persona. En primera persona luchar es más complicado, con un sistema de combate manual en la línea de «Age of Conan».





Debido a la gran extensión del mapa, las monturas -como el caballo de la Edición Imperial- son un buen complemento al teletransporte.

HÁZTELO TÚ MISMO

El crafting no es imprescindible para avanzar, pero sí que es una herramienta que te facilitará las cosas. Además, dejarlo de lado es perderse gran parte de la experiencia de juego.

Categorías. Hay seis tipos de crafting: alchemy, para pociones; blacksmithing, para armas y armaduras pesadas; para clothing, armaduras ligeras; enchanting, para objetos mágicos; y provisioning, para comidas.





Ingredientes y recetas. Por lo general no están a la venta, sino que hay que recolectarlos en persona, lo cual favorece la exploración, o bien intercambiarlos, lo que impulsa la interacción social.



No puedes lanzarte a explorar Tamriel a tu antojo porque, como en la inmensa mayoría de juegos de rol online, el mapa está dividido en zonas que requieren de un nivel concreto. Hay que tener paciencia.

como el más allá donde moran los malditos. La trama, por tanto, conecta con el resto de la saga, lo cual es un arma de doble filo, pues es fascinante para quienes la conozcan, pero para los nuevos puede resultar difícil meterse en el argumento; máxime cuando el juego, como decimos, no ha sido traducido a nuestro idioma.

EL ESTAR EN INGLÉS Y LAS CUOTAS MENSUALES SON DOS DEFECTOS QUE PUEDEN PASARLE FACTURA

Libertad dentro de su género

Una vez superado el prólogo, en la zona inicial, que es distinta para cada raza, se aprecia con claridad que la mecánica de juego es similar a la de cualquier MMO de rol. Esto es, que para acceder a nuevas partes del mapa con garantías de supervivencia hay que subir de nivel, y para subir de nivel hay que ir completando misiones en un orden más o menos determinado. Así, la libertad de movimientos no se puede comparar con la de «Skyrim», por ejemplo.

No obstante, esa falta de libertad de exploración, propia por otra parte de todo MMO de rol, se compensa en «The Elder Scrolls Online» con mucha libertad en casi todo lo demás. Desde la creación del personaje, mediante un editor muy potente, hasta el complejo y profundo sistema de crafting, pasando por un esquema de clases flexible y un sistema de combate manual que, si bien difícil al principio, es satisfactorio cuando lo dominas. La personalización de apariencia, equipo, habilidades y estilo de lucha ofrecen, en definitiva, amplios márgenes de libertad al jugador.

La guerra por el Trono de Rubí

Junto con las posibilidades de personalización, hay otros dos apartados en los que «The Elder Scrolls Online» destaca respecto a sus competidores en el género. Uno es la calidad técnica, y el otro es el PvP. Empezando por el apartado técnico, estamos ante un juego incluso superior a «Guild Wars 2», que ya





El combate es bastante realista, y ganar una pelea en inferioridad numérica es casi imposible. Si vas por libre, espera a que se acerquen otros aventureros para lanzaros a la lucha todos juntos.



A la hora de combatir, hay que aprender a moverse y cubrirse alrededor de un adversario, o sea, que nada de cliquear con frenesí al estilo «World of Warcraft».

UNA GUERRA SIN FINAL

El modo PvP transcurre en Cyrodiil, escenario ya conocido por quienes jugaron a la cuarta entrega, «Oblivion». El territorio se divide en tres áreas, cada una correspondiente a una facción: Daggerfall, Ebonheart y Aldmeri.



Puntos de Alianza. El objetivo último es apoderarse de Imperial City, situada en el centro de Cyrodiil. La facción que lo consiga proclamará emperador a su miembro que haya conseguido más Puntos de Alianza durante la campaña. Estos puntos son la clave del éxito. Hay muchas formas de conseguirlos: desde realizando misiones PvP hasta capturando ciertos lugares.



Siempre en compañía. El PvP de «The Elder Scrolls Online» es más bien un RvR, es decir, una lucha entre facciones. Si decides lanzarte tú solo a matar enemigos, no durarás ni un minuto. Para cualquier cosa hace falta coordinación. Por ejemplo, robar los Elder Scrolls de los templos enemigos es como capturar la bandera, y para eso una escolta debe proteger al portador.

es decir. Hace falta un equipo potente, es verdad, pero es el precio a pagar por disfrutar de un mundo visualmente sublime. Y respecto al PvP, es de lo mejor que se haya visto. Una vez has llegado al nivel 10, puedes tomar parte en la lucha sin final de las tres facciones por el control de Cyrodiil, la región en la que transcurría «Oblivion». Las armas de asedio, las tareas de reconstrucción, la posibilidad de proclamarse emperador y, en definitiva, todo lo que hay en el PvP, es atractivo; tanto o más incluso que el PvE. ¿Merece la pena pagar 55 euros de entrada y otros 144 al año en cuotas por un juego de rol online que, además, está en inglés? La respuesta es muy personal. Si eres un apasionado de la saga «The Elder Scrolls», entonces está claro que querrás vivir estas aventuras. En cambio, si eres un simple aficionado al rol online, lo prudente es pensárselo antes de hacer semejante dispendio. Sea como sea, si decides lanzarte a explorar Tamriel, no te arrepentirás. **M.C.L.**

ALTERNATIVAS

Guild Wars 2

Posiblemente, el mejor juego de rol online del momento; y en español. Y sin suscripciones.

▶ Más inf. MM 212 ▶ Nota: 98

Final Fantasy XIV A Realm Reborn

También con grandes gráficos, en inglés, y con cuotas.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 88

nuestra opinión

UNA BATALLA DIFÍCIL. «The Elder Scrolls Online» está a la altura de lo que se esperaba en tanto que juego, pero el idioma y las cuotas pueden dificultarle el éxito.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●●
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- El universo de «The Elder Scrolls», recreado con una calidad técnica extraordinaria.
- Mucha libertad de personalización: crafting, habilidades, apariencia, monturas, armas.
- El PvP es magnífico. Muy variado, con muchas misiones, asedios, y combates masivos.

Lo que no nos gusta

- Cuotas mensuales. El primer año, contando el importe del juego, cuesta casi 200 euros.
- Está en inglés. Tantos años de desarrollo, tanto dinero invertido, y no lo traducen al español.
- El sistema de combate al principio es difícil.

Modo multijugador

Muchas aventuras por delante. El mundo de Tamriel es enorme, y a las muchas misiones PvE principales hay que sumar las secundarias y los épicos combates PvP a gran escala. Imprescindible para los amantes de la saga «The Elder Scrolls». Un gran MMO de rol para el resto.

La nota

92

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Hay otros mundos, pero están en éste...

BioShock Infinite Panteón Marino Episodio 2

Se cierra el círculo. Lo que estaba arriba y abajo, por fin, se une. Rapture y Columbia. Elizabeth y Booker. Ryan y Atlas. Little Sisters y Big Daddies... ¡«BioShock»!

INFOMANÍA

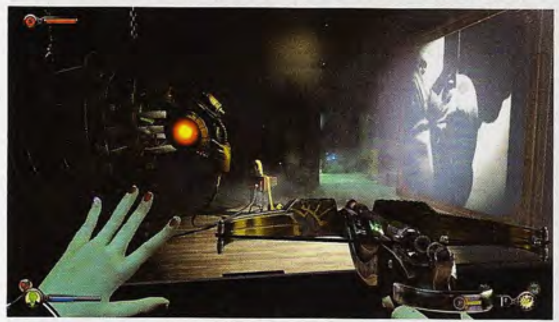
FICHA TÉCNICA		LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
Género: Acción/Aventura **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces) **Estudio/Compañía:** Irrational Games/2K **Distribuidor:** Take 2 **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital) **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 14,99 € **Web:** *www.bioshockinfinite.com*	18 	**Escenarios:** 2 (Rapture y Columbia) **Tipos de arma:** 4 **Tipos de plásmido:** 4 **Multijugador:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850 **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core 2 Duo a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.7 GHz **RAM:** 2 GB **Espacio en disco:** 512 MB (más «BioShock Infinite») **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 3870 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 30 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx **Conexión:** ADSL



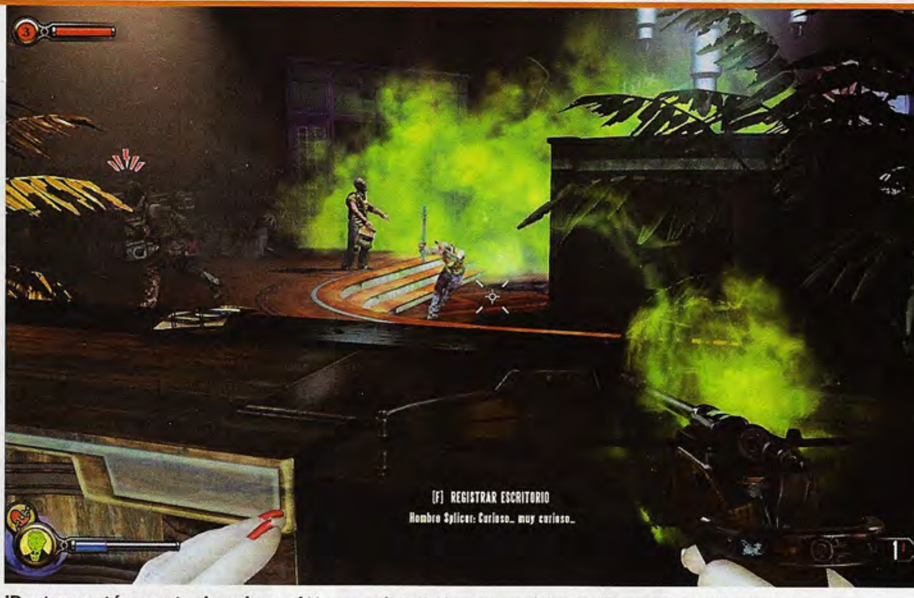
¡Oh, los viejos conocidos de Rapture! Estás ante el mismísimo Atlas, antes de que el colapso total de Rapture se produzca.



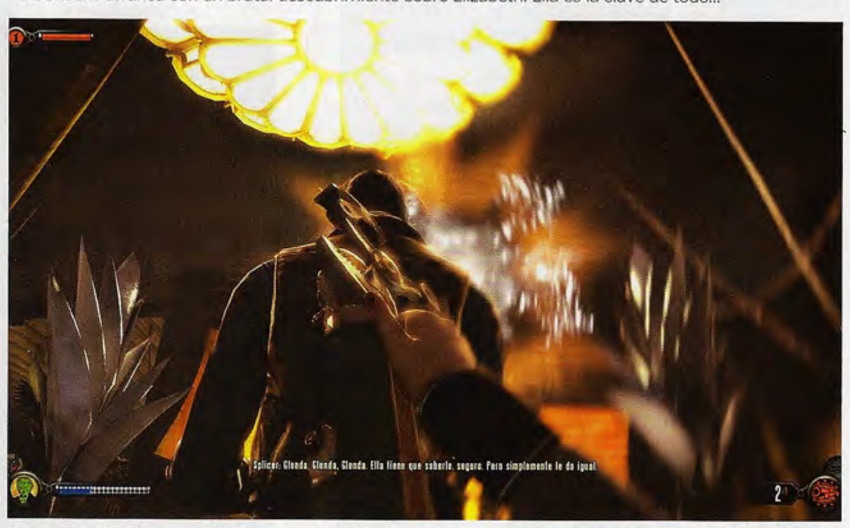
¿Qué está pasando aquí, Elizabeth? A cada paso que das, encuentras una nueva pista que relaciona a Elizabeth con Rapture.



¡Empiezan a desvelarse el misterio? Claves, planos, prototipos de... ¿Songbird? ¿En Rapture? Una extraña relación se clarifica.



¡Rapture está a punto de colapsar! Y, para más inri, el arranque del episodio que cierra el universo «BioShock» arranca con un brutal descubrimiento sobre Elizabeth. Ella es la clave de todo...



Despacio, despacio... ¡ahora, golpea! Elizabeth ha perdido todas sus habilidades y poderes en el nuevo episodio de «Panteón Marino», y sus armas son limitadas. ¿Lo mejor? ¡El sigilo! Vé despacio y por detrás.

LA HISTORIA DE ELIZABETH Y BOOKER CONCLUYE DE FORMA DEFINITIVA, CON CATÁRSIS TOTAL

El shock es impresionante. Rapture. Booker. Sally. Big Daddy. Ryan... Pero no. No hablamos de estar en la utopía submarina. Eso ya nos asombró en el anterior episodio de «Panteón Marino»; aquel que, como todos queríamos, conectó los dos universos «BioShock», con Rapture y Columbia asociadas de un modo que, eso sí, no entendíamos muy bien al principio, pero cuyo final, aparte de dejarnos igual de alucinados, empezaba a aclarar muchas cosas... pero dejaba a su vez no pocos interrogantes flotando en el aire. Así que, cuando a Booker le pasó lo que le pasó... ¿qué ocurriría después?

Hace tiempo ya nos desvelaron que Elizabeth sería la nueva protagonista de la conclusión de la historia de «BioShock Infinite» –no podía ser de otro modo, claro–, pero no sabíamos a qué nos enfrentaríamos. Y, una vez visto, sólo podemos decir que, como decíamos al comienzo, el shock es impresionante. Pero, no hablamos del final. El final es, casi, esperado a medida que la trama avanza. Hablamos del principio. Un principio que nos lleva a... ¡París!

La Vie en Rose

París, a la orilla del Sena. Un decimonónico París, para ser más precisos, saluda a Elizabeth, que disfruta de la ciudad de la luz, sus vinos y sus gentes... Los primeros minutos del juego son desconcertantes. Luego, todo se transforma, se vuelve oscuro y Elizabeth abre los ojos. Y ante

LA REFERENCIA

BI P. marino episodio 1

- **Ambos episodios cuentan la misma historia** dividida en dos partes.
- **Los protagonistas cambian.** En el Episodio 1 era Booker, acompañado de Elizabeth. Ahora ella toma el relevo.
- **Los poderes de Elizabeth** desaparecen en este segundo episodio y son sustituidos por plásmidos y armas.



¿QUÉ HA SIDO DE ELIZABETH?

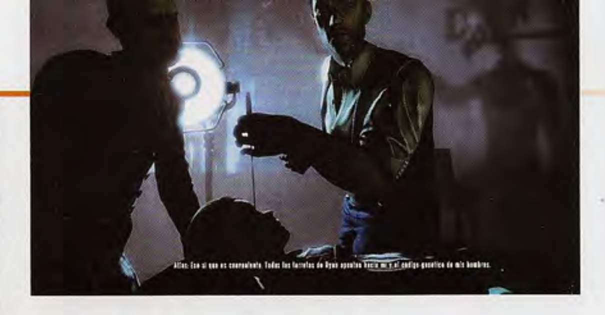


Ya se había anunciado que en el cierre de la saga «BioShock» el protagonismo recaería sobre Elizabeth. Meterse en su piel es impactante al principio, pero Irrational ha resuelto de maravilla el cambio de protagonista, asumiendo no pocos riesgos.

La nueva –nueva, de verdad– Elizabeth ha perdido sus poderes, y ha de descubrir la verdadera relación entre Rapture y Columbia, pagando un alto precio por ello.



¡Ha llegado el momento de conectar ambos mundos! Rapture y Columbia estaban en conexión... ¡ahora se explica todo! Los Lutece, Suchong, Booker, Comstock, Ryan, Atlas... peones del mismo juego.





Cada pieza va encajando. ¿Estás preparado para descubrir toda la verdad de Rapture y Columbia? El círculo empieza a cerrarse.

ENTRE RAPTURE Y COLUMBIA

Que la relación entre Rapture y Columbia era algo más que casual quedó claro al final de «BioShock Infinite», y más al del Episodio 1, pero ahora todo queda aún más claro...



› **¿Big Daddies junto a Songbirds?** Los experimentos científicos en Rapture y Columbia no eran fruto de la investigación accidental, sino de una conexión que descubres en el Episodio 2.



› **¿Qué significan estos planos?** Todo es demasiado difícil de aceptar –¡y fascinante!– para una Elizabeth que va pasando por las fases de descubrimiento que Booker ya recorrió en el episodio anterior.



Seguro que este plano explica algo más... No lo dudes. En el Episodio 2 de «Panteón Marino» cada descubrimiento es clave. Y te vas quedando más asombrado de cómo Irrational le da sentido a todo.

ella está... ¡Atlas! Pero el gran impacto de los primeros minutos del Episodio 2 de «Panteón Marino» aún no ha llegado. No temas. No te lo vamos a contar. Pero el shock te va a dejar de piedra, ya lo verás.

Es parte de todo el universo «BioShock Infinite», si lo piensas bien. Y tiene mucho que ver con el final del juego. Bueno, tiene todo que ver. Pero ya lo verás. Lo que importa es que Atlas y sus secuaces tienen a Sally, la niña que perseguías para salvar junto a Booker en el episodio anterior, y que sólo te devolverán si los ayudas a salir de allí, conseguir una clave que puede acabar con Andrew Ryan y su tiranía y... en fin, digamos que cerrar el círculo. Pero eso ya lo verás.

Es difícil no contar los detalles de la trama de este segundo y definitivo episodio de «BioShock Infinite Panteón Marino», porque cada paso que das te da una nueva pista para descubrir la verdad sobre la historia que sustenta a Rapture, Columbia y el universo «BioShock». Y descubrirlo es una verdadera gozada.

ELIZABETH ES LA PROTAGONISTA, PERO HA PERDIDO SUS PODERES Y TODO ES MÁS COMPLICADO AHORA

Nueva protagonista, nuevo estilo de juego

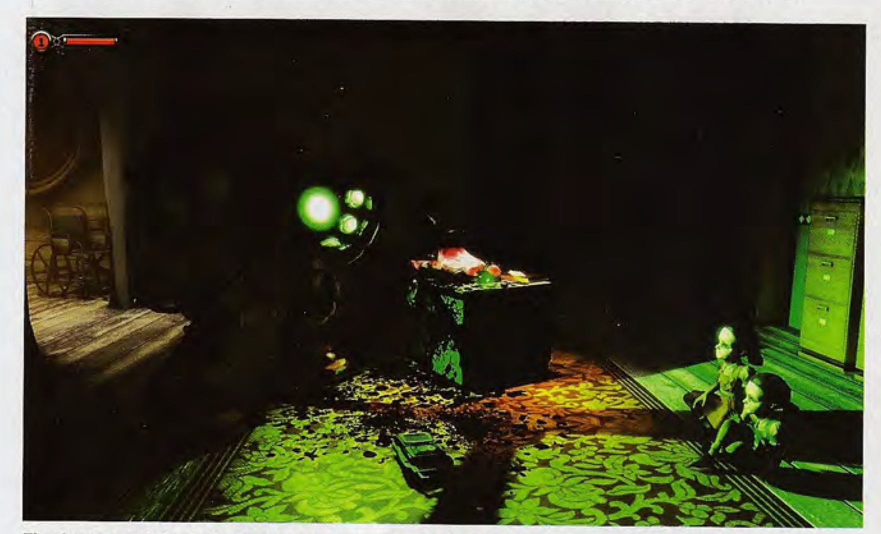
En todo caso, lo importante es que Elizabeth asume el protagonismo ahora, pero no es la misma que en sus anteriores apariciones. Ha perdido sus poderes. No puede modificar el tejido de la realidad ni abrir desgarros. No es fuerte, no posee grandes habilidades de combate, como Booker... pero es inteligente, descubre que puede usar plásmidos y el uso del sigilo será, en la mayoría de ocasiones, su mejor arma. ¿Sigilo? Pues sí.

Los splicers que pululan por Rapture te tienen en el punto de mira, porque saben que estás con los aliados de Atlas. Además, los Big Daddies patrullan por ahí y, evidentemente, para ellos eres una extraña que ha causado no pocos problemas, así que esconderte, usar con habilidad plásmidos de congelación, de visión a través





¡Aparta, bestia! ¿Por qué atacas a Elizabeth? La sorpresa inicial es mayúscula, pero es sólo el comienzo de una historia que cierra a la perfección el universo de «BioShock», de forma definitiva.



El principio del fin de Rapture. La relación entre los Big Daddies y las Little Sisters siempre ha sido una incógnita. Hasta ahora. La aparición de los míticos personajes despejará una duda más.

ELIZABETH Y RAPTURE

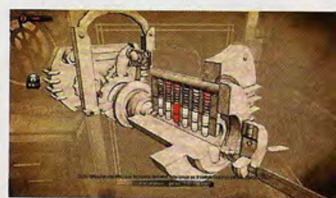
La "nueva" Elizabeth que conocimos en el Episodio 1 de «Panteón Marino» cierra el ciclo de «BioShock».



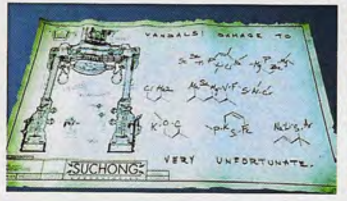
Las visiones. Al descubrir un objeto relevante, las visiones asaltan a Elizabeth con imágenes que parece no reconocer. ¿O tal vez sí? ¿Son premoniciones o recuerdos? Lo descubrirás...



Nuevos plásmidos. Elizabeth pierde sus poderes de Columbia, pero el uso de plásmidos es el sustituto perfecto para ella. Alguno, como Mirón, te permite ver a través de las paredes.



Forzar cerraduras parecía más fácil... Pero no te preocupes, no es complicado en absoluto. Eso sí, la habilidad está en no hacer saltar las alarmas para que los splicers no te acosen.



Estos planos ocultan algo... No sólo la conexión entre Rapture y Columbia, sino mensajes en clave para poder avanzar en la aventura y descubrir qué se esconde detrás de todo.



Objetivos secundarios. Acabar el nuevo episodio de «Panteón Marino» no es difícil, pero sólo explorando cada rincón podrás completar todos los objetivos secundarios.

de objetos sólidos u otros ya conocidos como la posesión, serán imprescindibles.

Rapture y Columbia

Un punto álgido de la aventura es el momento en que Rapture y Columbia se conectan, debiendo volver allí para descubrir nuevas pistas, recuperar ciertos objetos y, de paso, dar una vuelta de tuerca a las paradojas temporales y contemplar una acción paralela a la que recuerdas, tras haberla protagonizado en su momento.

¿Demasiado confuso? Al contrario, todo cada vez se vuelve más claro a medida que te acercas al final. Un final que no te vamos a contar, pero que puedes imaginar. Y descubrir –fascinado– cómo se va haciendo realidad todo aquello que esperas es sólo comparable al modo magistral en que Irrational lo narra todo, cierra el círculo y deja una historia que ya forma parte de los anales del videojuego. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

Dishonored

Un juego que combina acción, rol, aventura y libertad de forma magistral, en un universo increíble.

▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 99

Thief

Si de sigilo se trata, uno de los mejores exponentes es la puesta al día del clásico que lo inició todo.

▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

EL FIN DE RAPTURE Y DE «BIOSHOCK». Métete en la piel de Elizabeth y descubre la verdad sobre la conspiración que acabó con Rapture y su relación con Columbia.

Valoración por apartados

- Gráficos: 5/6
- Sonido: 5/6
- Jugabilidad: 6/6
- Dificultad: 3/6
- Calidad/precio: 4/6

Lo que nos gusta

- El cambio de protagonista –obligado, claro– que no sólo supone la alternancia del personaje, sino la adopción de un estilo de juego distinto.
- El cierre de toda la trama de «BioShock Infinite» y del mismo universo de «BioShock». ¡Tremendo!
- La perfecta narrativa, cómo cuenta todos los detalles de la historia y encaja todas las piezas.

Lo que no nos gusta

- Nos hubiera gustado jugarlo doblado al español, pero al menos está traducido en los textos.
- No lo es, pero se hace corto. Y el precio que tiene como DLC individual es bastante elevado.

Modo individual

El círculo se cierra de manera perfecta y definitiva. Todo «BioShock» se encierra en las pocas horas de juego de «Panteón Marino Episodio 2». Las claves, las conexiones entre Rapture y Columbia, y un nuevo estilo de juego que choca al comienzo pero que es todo un desafío, con Elizabeth usando el sigilo. ¡Necesitas jugarlo!

La nota: 94



¡Está para hincarle el diente!

Castlevania Mirror of Fate HD

Pues sí, tenemos lo mejor en casa y ni los Belmont se enteraban. Y mira que están ahí todos juntitos, pero nada. Al final, la mejor remasterización... ¡la de aquí!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Mercury Steam/Konami
- **Distribuidor:** Konami
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 11,99 €
- **Web:** *www.konami-castlevania.com*

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Protagonistas:** 2 (Simón y Alucard)
- **Tipos de arma:** 2 (por personaje)
- **Habilidades:** 2 (ídem)
- **Modo especial:** Contrarreloj
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2.4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB compatible DirectX 9
- **Conexión:** ADSL (descarga digital)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** ADSL



¡Usa la niebla, Alucard! El hijo de Gabriel posee algunas de las habilidades vampíricas de su nefasto padre, como hacerse niebla.



El estilo clásico de «Castlevania» vuelve. La jugabilidad 2D de «Mirror of Fate HD» recuerda a los juegos clásicos de la saga.



El Demon Lord también ha vuelto. Uno de los grandes jefes finales a que te enfrentas es el que condenó a Gabriel a su infausto destino.



Aquí empezó todo, con Gabriel atacado... La saga moderna de «Castlevania», queremos decir. Entre los dos «Lords of Shadow» se enclava este «Mirror of Fate», narrando la historia de Alucard y Simon.



Estudia los movimientos y espera el momento oportuno. Como es habitual en «Castlevania», los jefes finales siguen una rutina de ataques. Estudialos y ataca cuando llegue el momento. No antes.

El episodio perdido ya está aquí. Nos faltaba algo, pero no sabíamos qué. La razón era que Konami y Mercury Steam habían decidido que el capítulo donde se explicaba una de las claves de la perturbadora relación entre los Belmont y Drácula sólo había aparecido para consolas portátiles. No hablamos de historias paralelas como en otras remasterizaciones, donde, en el fondo, da igual lo que ocurra. Hablamos de Gabriel, Trevor y Simon. De la herencia Belmont. ¡Del maldito Drácula, hombre! ¿Por qué lanzarlo sólo para portátiles? Pero, afortunadamente, el tiempo ha pasado y estudio y compañía se han puesto de acuerdo para lanzar «Mirror of Fate HD» en PC. Y sí, no te lo vamos a negar, nos temíamos lo peor con este nuevo miembro de la epidemia remasterizadora, pero ha sido ponernos y... ¡chico! Que nos ha encantado, para qué te vamos a decir otra cosa. Nos parece un juego estupendo y que ha sido adaptado fantásticamente el PC y sus controles. Y a un precio que es un chollo. ¿Qué más queremos que disfrutar de los vampiros a lo grande? Bueno, a lo pequeño, pero remasterizado. Y bien.

EL JUEGO NARRA EL ESLABÓN PERDIDO EN LA HISTORIA BELMONT, CON UN DISEÑO DE ACCIÓN GENIAL

Una historia de venganza

El arranque de «Mirror of Fate HD» presenta a Gabriel enfrentándose al Lord Demonio, en un prólogo que dura apenas unos minutos, pero sienta las bases de la historia. Unos años después, los herederos de Gabriel Belmont se ven acosados por

LA REFERENCIA

Castlevania Lord of Shadow 2

- **Ambos juegos mezclan acción y plataformas,** pero la jugabilidad de «Mirror of Fate HD» es totalmente 2D.
- **La historia de «Mirror of Fate»** es anterior a la de «Lords of Shadow 2», y los protagonistas son distintos.



EL CULEBRÓN VAMPÍRICO...



La historia de los Belmont, trágica y épica, da forma a la saga «Castlevania» desde siempre, pero se ha vuelto más explícita en su era "moderna" de «Lords of Shadow». Uno de los episodios clave, «Mirror of Fate», de forma sorprendente se decidió que apareciera sólo en consolas portátiles. Clave porque narra los hechos entre los dos «Lords of Shadow» de PC –y consolas de sobremesa–, protagonizados por dos de los personajes también básicos de la mitología de la saga: Simon y Alucard. Por fin, ha llegado al PC, y lo ha hecho de forma sobresaliente.



Los enemigos atacan por todas partes. Por tierra, aire y agua. No dan tregua y aunque no son excesivamente duros sí son capaces de defenderse. usa bien tus combos y habilidades contra todos.





El trono de Drácula está cercano. Pero sus acólitos defienden el camino. Si haces uso de la ayuda de tus espíritus, será más fácil.

DOS AVENTURAS EN UNA

«Mirror of Fate HD» ofrece dos protagonistas y, en la práctica, dos tipos diferentes de juego. Cada personaje tienes sus habilidades y cada parte del juego, su estilo propio.

› Simon Belmont. La primera mitad del juego es cosa suya. El hijo de Trevor parte en busca de Drácula para vengar la muerte de su padre a manos del vampiro, y de la madre, por sus acólitos.



› Alucard. El alter ego vampírico de Trevor ayudará a Simon, sin que éste lo sepa. Su mitad del juego recrea desde una perspectiva distinta algunas fases de la misión de Simon, con más puzles.



Un vampiro de lo más lógico. La parte de por Alucard ofrece, además de acción, un número elevado de puzles. Todos basados en la lógica y algunos inspirados en juegos clásicos. ¿Recuerdas «Deflektor»?



los acólitos infernales de Drácula y en una elipsis brutal, el ya maduro Simon despierta de una pesadilla recurrente. Su cruzada para acabar con Drácula acaba de empezar.

De las cuatrao partes de «Mirror of Fate HD», dos son la base del juego. Dejando prólogo y epílogo a un lado, la primera mitad del juego nos mete en la piel de Simón Belmont, nieto de Gabriel, hijo de Trevor, que a su vez acabó muerto a manos de Drácula. Vengar a su padre es la razón de ir en busca del vampiro, pero también ser parte de la hermandad de la luz. Lo personal se junta con lo global en la misión sagrada de Simon.

Para llevarla a cabo cuenta con su valor, su agilidad y su látigo, pero pronto encontrará nuevas armas, en el mismo castillo de Drácula, y una ayuda espiritual inesperada. Un espíritu femenino protector, y uno masculino guerrero, que le ayudan a acabar con bestias y trampas en el castillo.

DOS PROTAGONISTAS DIFERENTES OFRECEN TAMBIÉN DISTINTOS ESTILO. SON DOS JUEGOS EN UNO

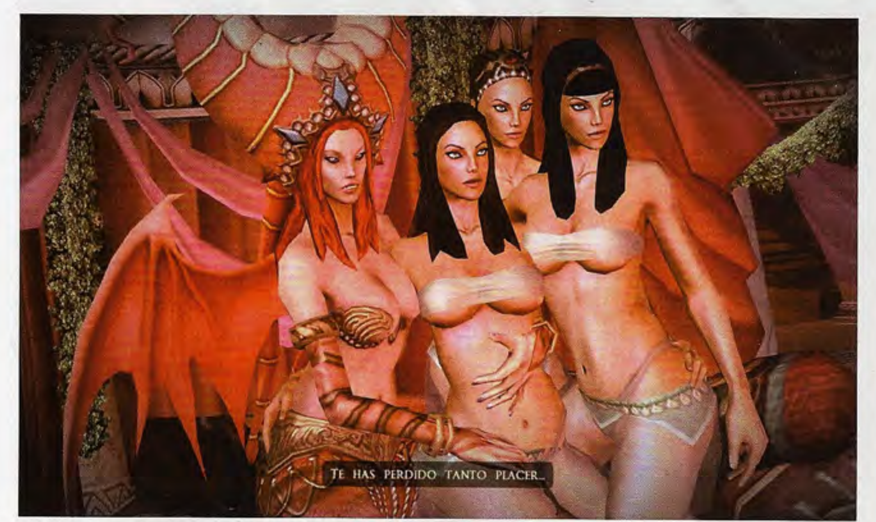
La jugabilidad de «Mirror of Fate HD» es, desde el primer minuto, completamente 2D, pese su entorno tridimensional. Recuerda a los juegos clásicos de la saga y se aleja de los dos «Lords of Shadow». Simón salta, corre, nada, rueda, golpea en el aire, en tierra, lanza dagas y, con el tiempo, es capaz de balancearse y colgarse de altos enganches.

En el apogeo de su potencial de combate, sin embargo, y tras superar a varios enemigos finales de excelente diseño de combate y nada sencillos, de repente el juego para en el momento en que Simón se ve cara a cara con Drácula, para que entre en acción el segundo protagonista de la historia, Alucard.

Cosa de dos

Alucard, alter ego vampírico de Trevor Belmont –cosa que Simón no sabe– ha ayudado subrepticiamente a Simón a llegar allí. Ahora, toca vivir la historia desde su perspectiva.

Aunque Simón y Alucard ofrecen una base similar de diseño en combate, sus armas no son las mismas,



Resistirse a la tentación está sólo al alcance del espíritu más noble. Y que Simon haya sido capaz de resistirse a todo esto, tiene su mérito. Eso sí, son tan bellas como letales, así que no te fies del exterior...



Despacio, despacio... ¡ya está! Hay obstáculos que no se pueden superar si no cuentas con habilidades concretas. Pasar las cataratas sólo es posible si el espíritu te ayuda. Eso sí, chupa magia que da gusto.

SIMON Y ALUCARD, DE TAL PALO...

Dos protagonista y dos mitades del juego bien diferentes. las armas y poderes de cada uno también difieren.



› Espíritus guardianes para Simon. El femenino ayuda en la defensa de Simon en las cataratas y contra los enemigos. El espíritu masculino es agresivo y dispara a los rivales de Simon.



› ¡Enemigos finales para todos! El camino hacia Drácula es largo y lleno de peligros. Los enemigos finales son muy abundantes en el periplo de Simon y deberá derrotar a criaturas de todo tipo.



› La lógica del vampiro. La mitad de juego protagonizada por Alucard está plagada de puzles lógicos, en los que mover grandes objetos del escenario es la base de su diseño. Y son todo un desafío.



› Los poderes de Alucard. Simon tiene ayuda de espíritus, pero Alucard tiene habilidades mágicas. Transformarse en niebla o en lobo le permite acceder a zonas cerradas y combatir.



› ¡Al final está Drácula! Llegar hasta el vampiro no es fácil, pero lo bueno es que puedes vilver sobre tus pasos cuando quieras para descubrir todos los secretos que se ocultan en el castillo.

y sus habilidad especiales, tampoco. Alucard es un vampiro y mata como tal. Además, usa poderes de ytransformarse en niebla y en lobo para acceder a zonas ocultas o desarrollar combates de forma especial. Y, además, es un vampiro con una habilidad especial para resolver puzles...

Sí, puzles, porque muchas de las diferencias entre un personaje y otro radican en que la mitad del juego protagonizada por Alucard está compuesta en gran parte de enormes puzles lógicos en forma de escenarios. Un detalle curioso y diferente que se agradece, la verdad.

Por otro lado, la extensión y secertos del castillo están muy bien adaptados al diseño de la acción, de forma que puedes recorrer todo el mapeado las veces que quieras, incl uso transportándote a distancia, para resolver el juego, si quieres, al 100%, aunque no es obligatorio.

En resumen, la adaptación a PC de «Mirror of Fate» nos ha descubierto un juego excelente y muy divertido y jugable. Y por el precio que tiene, no se le puede pedir más. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

› Rayman Legends
Un excelente juego de plataformas con una variedad asombrosa de modos extras y pruebas.
▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 95

› Strider
El regreso de un clásico del arcade, convertido en un juego de acción de lo más divertido.
▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

DESCUBRE EL CAPÍTULO PERDIDO DE «CASTLEVANIA». Encarna a dos de los personajes míticos de la saga, en un juego donde la acción y los puzles mandan.

Valoración por apartados
- › Gráficos ●●●●●○○
- › Sonido ●●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●●●○
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●●●●○

Lo que nos gusta
- El diseño de acción, con una variedad de enemigos, situaciones y escenarios muy notable.
- Que incluya dos protagonistas, cada uno con estilos distintos y situaciones diferentes.
- El apartado técnico. Está muy bien resuelto, partiendo de un original de consolas portátiles.
- El precio. Un juego así por 12 euros es un chollo.

Lo que no nos gusta
- El idioma del doblaje. No habría estado nada mal ponerle las voces en español.
- No es excesivamente largo ni difícil.

Modo individual
La historia de los Belmont se amplía en un juego magnífico y con una adaptación a PC estupenda. No todas las remasterizaciones -como ahora se llaman- son mediocres. Sobre todo si el juego original no lo es. «Mirror of Fate HD» es un juego estupendo en todas sus versiones, por acción, diseño y diversión. Y a un precio estupendo.

La nota
90

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Brutos mecánicos en acción!

Titanfall

¿Que no encuentras sitio para aparcar? No has mirado bien. Espera... ¡Bum! ¿Ves? Un misilazo y ya puedes aparcar tu Titan en ese hueco. ¿Que no cabe? Espera...

LA REFERENCIA



Battlefield 4

- Ambos son juegos de acción bélica, pero «Battlefield 4» es contemporáneo y «Titanfall», futurista.
- «Titanfall» se centra en el multijugador, mientras que «Battlefield 4» también ofrece campaña individual.

El de «Titanfall» ha sido uno de los "partos" más esperados de un estudio con su primera producción. Evidentemente, en Respawn no son unos recién llegados con todo el bagaje que acumulan tras años de juegos de acción. Y quizá los factores externos al propio juego, con las polémicas entre Activision-Respawn-Infinity Ward han tenido mucho que ver en el a veces excesivo flujo de información sobre el mismo.

Pero por fin ha llegado, hemos visitado la Frontera y ha sido cuestión de unos pocos minutos poder decir que, tras la beta –que ya nos dejó muy buen sabor de boca–, «Titanfall» demuestra ser un título excelente de acción multijugador, con toques realmente innovadores.

Menos es más

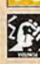
Unas cuantas partidas con «Titanfall» desmienten rápidamente las acusaciones que se vertían sobre él –antes de salir, lo que tiene mérito de los críticos– de que iba a ser un juego mediocre por la limitación de mapas, jugadores y personajes que iba a ofrecer. Y es que, a veces, menos es más, porque la intensidad de la acción, combinando dos personajes en uno con el binomio piloto-Titán, permite numerosas variaciones en el desarrollo de la batalla.

Como piloto, puedes saltar, correr, disparar a otros pilotos o a Titanes –siempre llevas un arma antiTitán– o trepar a un Titán enemigo para atacarlo como si fueras una garrapata. Siendo Titán, bueno, pues lo mismo

LA ACCIÓN MULTIJUGADOR MÁS EXPLOSIVA E INTENSA SE VIVE PILOTANDO UN TITÁN MECÁNICO

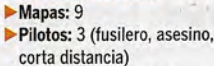
INFOMANÍA

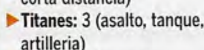
FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Respawn/EA
- **Distribuidor:** EA ▶ **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 59,99 €
- **Web:** *www.titanfall.com/es* Información básica, con muy buen diseño, pantallas y vídeos.





LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Mapas:** 9
- **Pilotos:** 3 (fusilero, asesino, corta distancia)
- **Titanes:** 3 (asalto, tanque, artillería)
- **Modos de juego:** 5
- **Multijugador:** Sí (hasta 6v6)





ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

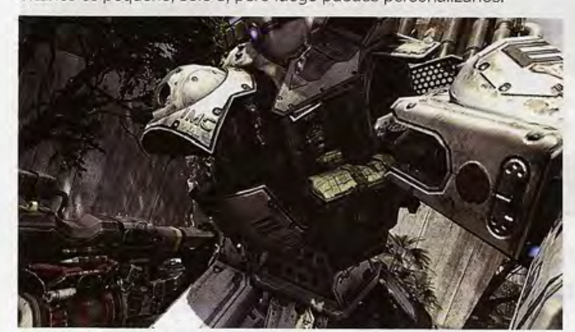
LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 4770
- **Conexión:** ADSL (activación Origin)

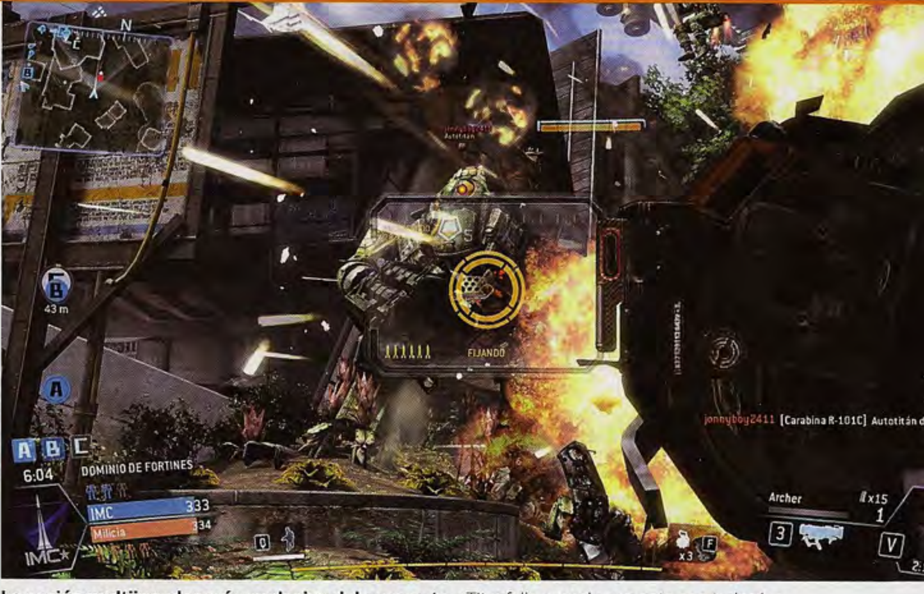
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL


¡Usa tu escudo y contraataca! Si vas a tardar en recargar, es más práctico usar el escudo y usar sus propias balas contra el enemigo.



Son pocos, pero son suficientes. El número base de pilotos y Titanes es pequeño, sólo 3, pero luego puedes personalizarlos.


¡Cógeme y súbeme! Como si fueras un bebé, cuando le dices a tu Titán que te coja te aguarrará con su brazo y te meterá en su interior.



La acción multijugador más explosiva del momento. «Titanfall» cumple con nota con todas las expectativas que se habían despertado en torno a él. Es intenso, es espectacular y es divertidísimo.



Así se ve el mundo desde dentro del Titán. Bueno, más que el mundo, la batalla, porque casi todo son explosiones disparos, chispazos y sí, mucho humo cuando los otros Titanes explotan.

pero sin saltar ni correr por las paredes. Y lo de encaramarte a un Titán, tampoco, pero la fuerza bruta lo compensa todo.

El número de personajes es escaso, sí, pero puedes personalizar su configuración con multitud de armas y combinaciones, de forma que definir un estilo propio es muy sencillo. Eso sí, hay que desbloquearlas antes.

Todo intensidad

El sensacional diseño de los mapas y las armas de «Titanfall» pone la guinda a una acción intensa como pocas veces has visto, donde los mapas tienen el tamaño justo, un diseño casi perfecto y los modos de juego son en general bastante conocidos –o estándar, o variantes de modos vistos en otros juegos–, lo que por un lado te hace entrar en acción rápidamente, y por otro resulta un poco decepcionante. Pero como el modo de afrontar los objetivos varía según estés jugando como piloto o Titán –y según te coordines con tu equipo–, al final el resultado es realmente espectacular. «Titanfall» es un juegazo que, si fuera más barato, sería casi perfecto. A.C.G.

ALTERNATIVAS

› World of Warplanes
Un multijugador gratuito diferente, con batallas intensas y vertiginosas en los cielos.
▶ Más inf. MM 227 ▶ Nota: 94

› CoD Ghosts
Acción bélica mucho más típica, con múltiples modos de juego y mapas para todos los gustos.
▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 85

nuestra opinión

VIAJA A LA FRONTERA Y COMBATE EN BATALLAS EXPLOSIVAS. Juega con un enorme Titán mecánico en campos de batalla futuristas, con una acción intensa.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta
- La acción es accesible a jugadores de todos los niveles desde el primer momento.
- Muy bien escalado en su dificultad, con una campaña -también multi- bien diseñada para aprender a jugar rápidamente.
- La intensidad de la acción. La alternancia entre jugar como piloto o Titán. El parkour... ¡Todo!

Lo que no nos gusta
- Pocos mapas y modos de juego. La variedad de Titanes y pilotos también es corta, aunque se compensa con su personalización.
- El precio. Si sumas los DLC es escandaloso.

Modo multijugador
«Titanfall» ha arriesgado y ha vencido. El hype que había levantado el primer juego de Respawn había sido excesivo, pero ha sobrevivido a él y ha superado el desafío con nota. La acción multijugador es sensacional, con un diseño excepcional de mapas, personajes, titanes y armas. A escala reducida, la acción multijugador es más explosiva.

La nota
94

¡Zombis, ninjas y cyborgs!

Yaiba Ninja Gaiden Z

La moda zombi llega a los juegos clásicos. No es que de repente se te vaya a meter en casa un Pac-Man pútrido, pero sí el "primo" de un ninja que combate zombis.

LA REFERENCIA



MGR Revengeance

- Ambos son juegos de acción, "spin offs" de sagas legendarias y de estilo y estética japoneses, llenos de tecnología y katanas.
- «Yaiba» adopta una estética de cómic, mientras «MGRR» intenta ser más "realista" dentro de su estilo visual.

Remakes, homenajes, remasterizaciones, spin-off... ¡elige qué prefieres! O no hace falta, en realidad porque las compañías lo están haciendo en los últimos tiempos por nosotros. Algunas veces con fortuna, otras con no tanta, eso sí.

El caso de «Yaiba: Ninja Gaiden Z» es de los spin-off, partiendo de una saga mítica del arcade japo, toma a un personaje alternativo y le concede el protagonismo total. Yaiba es un maestro ninja que decide enfrentarse, por honor –un honor de esos extraños a la japonesa– con Ryu Hayabusa, combate del que sale bastante malparado tras perder un brazo, medio torso y media cara. Pero como sin Yaiba no habría juego, alguien decide curarlo, colocarle un brazo biónico y salvarle la vida para que se dedique a combatir una infección que está convirtiendo en zombis a los seres humanos. Y además, con alegres variaciones, como infectados explosivos, ardientes o eléctricos, más una serie de jefes finales de esos que da gusto ver, llenan la pantalla hasta salirse de ella y hay que aprender a combatir a base de descubrir las rutinas de ataque que siguen. Nada nuevo bajo el sol, pero divertido.

Cómic, acción y sangre

La acción de «Yaiba» adopta una estética de cómic que, en cierto modo, suaviza –es un decir– la exagerada violencia que exhibe. Es un juego japo 100% en ese sentido.

El protagonista no sólo es capaz de desplegar una serie de combos y

ACCIÓN A LA JAPONESA Y CON ESTÉTICA DE CÓMIC PARA LOS FANS DE UNA SAGA ARCADE LEGENDARIA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Spark/Team NINJA
- **Distribuidor:** Tecmo/Koch/Steam
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 59,99 €
- **Web:** *www.yaibangz.com*

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 7
- **Tipos de arma:** 4 (gancho, nunchakus, katana, brazo)
- **Tipos de zombi:** 4 (eléctricos, tóxicos, ardientes, estándars)
- **Mejoras:** 24
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2.5 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9800 o superior
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

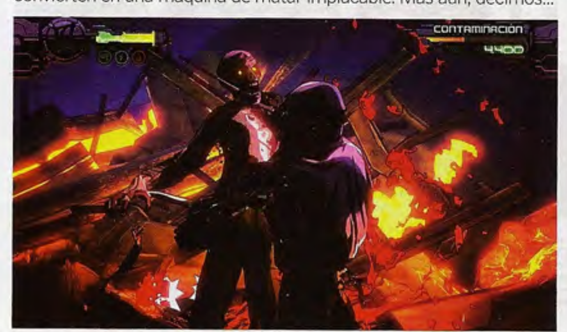
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Huye de los jefes finales! Bueno, pero sólo lo justo, porque tienes que cargártelos. Y, como es típico, es necesario aprender sus rutinas.



Las numerosas mejoras que le puedes otorgar al protagonista lo convierten en una máquina de matar implacable. Más aún, decimos...



El caos y la destrucción dominan en «Yaiba». Claro que tú contribuyes a eso como uno de los principales responsables.



¡Ninjas, robots, zombis, enemigos gigantes con dos cabezas! Esto sólo puede ser acción a la japonesa, desde luego, y además, con pedigrí. «Yaiba» viene de una saga míticas: «Ninka Gaiden».



¡Destroza a tus enemigos! En «Yaiba» las ejecuciones finales y contraataques están a la orden del día, y son brutales como sólo los japoneses saben hacer. Menos mal de la estética de cómic, que suaviza algo...

técnicas de combate espectaculares, sino que también efectúa ejecuciones finales con un desparpajo y un chorreo de sangre que deja la pantalla salpicada. Literalmente.

Las armas de Yaiba abarcan desde un gancho con el que colgarse y balancearse a los nunchakus, la katana, o el uso de su brazo para incluso agarrar misiles y mandarlos de vuelta a los enemigos. Así se las gasta el ninja.

Lo único malo de «Yaiba. Ninja Gaiden Z» es que, tras los primeros compases del juego, todo empieza a hacerse repetitivo. Intenso, explosivo, pero repetitivo. Las mejoras en las habilidades y combos compensan algo esta reiteración, así como la inclusión de numerosas cinemáticas, en plan película.

Los jefes finales ayudan también a romper la monotonía en que llega a entrar el juego, agravada por el hecho de que –una vez más en un juego– los puntos de control están, en muchos casos, fatalmente situados. Estar 15 minutos en un combate para que un fallo tonto lo eche todo por tierra y tengas que repetirlo todo, no es nada bueno. Y menos a un precio tan elevado. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›Strider

Un remake fiel en su estilo al original, y con una acción igual de intensa, pero más divertido.

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 86

›DmC Devil May Cry

La puesta al día, desde una perspectiva occidental, de otro gran juego de acción japo.

▶ Más inf. MM 216 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

ACCIÓN NINJA CON ESTILO DE CÓMIC.
Métete en la piel de un ninja armado con un brazo biónico y acaba con la infección que ha transformado en zombi a la humanidad.

Valoración por apartados

- ›Gráficos
- ›Sonido
- ›Jugabilidad
- ›Dificultad
- ›Calidad/precio

Lo que nos gusta

- ↑ Intenso, explosivo y perfecto para descargar adrenalina un buen rato.
- ↑ La estética de cómic está muy lograda, con gran detalle gráfico y cinemáticas bien diseñadas.
- ↑ Esa ultraviolencia tan japo. Por lo exagerada, llega a ser de lo más atractiva.

Lo que no nos gusta

- ↓ Tras las dos primeras horas, poco tiene que descubrirte. Los jefes finales rompen la monotonía, pero poco más.
- ↓ Los puntos de control. Por lo general, su colocación es bastante desastrosa.

Modo individual

Acción a la japonesa para los fans de la acción a la japonesa.
El explosivo arranque de «Yaiba», con su estética de cómic, sus numerosas secuencias de vídeo y sus espectaculares combates, acaba convirtiéndose en una rutina donde apenas existe variación, a medida que avanzas. Es un buen juego, pero no para el precio que tiene.

La nota
73

Una broma digna del Joker

Batman: Arkham Origins Blackgate Deluxe Edition

¡Ya está liada en el penal de Blackgate! Pero, ¿a quién se le ocurre juntar en el mismo sitio a los mayores criminales de Gotham? El caso es no dejarte tranquilo...

LA REFERENCIA



Batman Arkham Origins

- **Ambos juegos son parte de la misma historia,** pero la acción de «Blackgate» transcurre poco tiempo después de «Origins».
- **En ambos la acción es protagonista,** aunque «Blackgate» es mucho más limitado y simple.

Es difícil enfrentarse a un juego como «Batman: Arkham Origins Blackgate Deluxe Edition» –tela con el nombrecito–. Y lo es porque, tras unas horas jugando con él, lo que te deja es un regusto agridulce. Es un juego... fuera de lugar, sería lo más aproximado a su realidad.

Y es que esta adaptación del juego de portátiles –tan en boga en estos tiempos– tiene algunas virtudes y bastantes puntos débiles. Y este desequilibrio es lo que lo lastra.

El original adaptaba el diseño y jugabilidad de «Batman Arkham Origins» a consolas portátiles, pero como un juego nuevo. Continuaba la historia del título de PC, cambiaba muchas cosas básicas, convirtiéndolo en un juego de plataformas y acción lineal 2.5 D –es decir, motor 3D para jugabilidad 2D–, e intentaba emular el combate de «Origins».

Todo ello aparece ahora en PC, pero remasterizado. Es decir, mejorado visualmente y adaptado en sus controles. Todo ello conseguido con nota. El problema, desde luego, no viene por la remasterización, sino en que el juego es... bueno, bastante lento, soso y, a la larga, aburrido. Un juego para fans del hombre murciélago, pero, eso sí, notable en su realización técnica.

Plataformas y acción en Blackgate

La trama del juego es puramente una excusa. Los maleantes de Gotham han asaltado el penal de Blackgate y la han liado parda, así que Batman

LA REMASTERIZACIÓN CUMPLE A NIVEL TÉCNICO, PERO RESULTA MUY FLOJA EN EL DISEÑO Y LA ACCIÓN

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Armature/WB Games
- **Distribuidor:** Warner Bros.
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▸ **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.batmanarkhamorigins.com*

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Casos a investigar:** 14
- **Objetos especiales:** Pistola Ancla, Batarang, Tirolina, Batgarra, Secuenciador Criptográfico
- **Trajes especiales:** 10
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GTS, Radeon HD 3850
- **Conexión:** ADSL (descarga digital)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL


¡Un traje nuevo para Batman! Hasta 10 diferentes hay. Y es que los numerosos extras son casi más interesantes que el propio juego.


Si no te ven, mucho mejor. Como en su "hermano mayor", en «Blackgate» es mejor pasar desapercibido y atacar en silencio.



Pon el modo detective a funcionar. En ocasiones hay que visualizar claramente el punto en que interactuar con el entorno.



¡Batman elige a su próxima víctima! Y puede que no sean los vigilantes que ves aquí, sino... ¡tú mismo! La remasterización de «Blackgate» es un juego muy notable en lo visual, pero muy simple en su diseño.


¡Venid si sois valientes! El combate multitudinario heredado de «Arkham Origins» está sólo bien. El "free flow" es lento, muy robótico, poco fluido, pero en su ejecución técnica es impecable, eso es cierto.

tiene que ir a poner orden. Ya está. Para lograr tus objetivos tienes que explorar el penal en distintos espacios, en los que si intentas orientarte con el mapa en 3D te despistarás bastante, así que sigue tu instinto y memoriza las conexiones entre edificios. Será más sencillo.

El modo detective, tan conocido de la serie, aparece aquí y es clave en algunos momentos, pero es tan simple todo que será más complicado dar el salto adecuado en una plataforma que la exploración y resolución de puzles o el hackeo. Todo es muy, muy básico. Tanto como el combate. El intento de emular el free flow de los juegos de la trilogía no está mal. Pero ya. Es rígido, robótico y poco fluido. Tanto para los combates en grupo como contra los jefes finales.

En general, no se puede decir que sea un mal juego, sino un juego... raro. Un juego que busca su sitio y parece desubicado. Sí están muy bien los numerosos extras –trajes, armas, mejoras, casos a investigar–, pero el diseño base te deja bastante frío. Un título, en fin, para completistas y fans absolutos de Batman, a los que gustará. A.C.G.

ALTERNATIVAS

› Castlevania: Mirror...

Quizá no sea tan espectacular en cuanto a texturas en HD, pero es un juego intenso y muy divertido.

▶ Más inf. MM 231 ▶ Nota: 92

› Strider

Una vuelta realmente espectacular de un clásico arcade de los 80, en un remake muy recomendable.

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

ENFÚNDATE LA CAPA DE BATMAN Y ACABA CON LOS MALOS. Un juego de plataformas y acción, adaptado de la versión de consolas, encarnando a Batman.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○○
- › Sonido ●●●○○○
- › Jugabilidad ●●●○○○
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- ↑ Técnicamente la remasterización está bastante lograda, sobre todo en el apartado visual, en cuanto a texturas y detalle gráfico.
- ↑ Los numerosos extras que posee, desde los trajes hasta las mejoras que puedes encontrar, y los distintos gadgets de Batman.
- ↑ La incorporación del modo detective a la acción.

Lo que no nos gusta

- ↓ Aunque el control con el mando es muy bueno, con las teclas y el ratón es bastante lioso.
- ↓ En general, la acción es lineal y bastante sosa. Te acaba hartando y eso que no es demasiado largo.

Modo individual

Una aventura para los fans de Batman. La remasterización de «Arkham Origins Blackgate» es un juego dirigido a los fans de Batman. Y sólo a ellos. ¿Es un mal juego? No. Técnicamente está muy logrado en su aspecto visual, pero como diseño de acción es lineal, soso y lento, con un combate descafeinado y, a la larga, se hace aburrido.

La nota

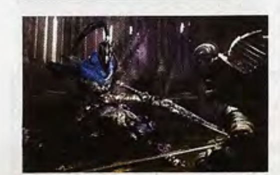


Fantasmas en blanco y negro

Betrayer

Así que fantasmas. Y dices que has naufragado. Y que hay una dimensión paralela llena de esqueletos... A ver, chaval, ¿cuánto ron había en las bodegas de tu barco?

LA REFERENCIA



Dark Souls

- **Ambos se desarrollan en mundos sobrenaturales,** pero la fantasía medieval domina en «Dark Souls», que también es más variado y desafiante.
- **La dificultad es elevada en ambos,** pero «Betrayer» es más reiterativo en situaciones y enemigos. Muy repetitivo.

Es terrible –o debe serlo, queremos imaginar– no saber quién eres, dónde estás, ni la razón de todo ello. Si, además, el mundo que te rodea es hostil, la cosa se pone peor. Y si, para ponerle la guinda, esas hostilidades vienen de seres que no sabes si están vivos o muertos, la cosa ya se pone que ni te contamos.

Sí, sabemos que, como punto de partida del guión de un juego no es el colmo de la originalidad. Son unos mimbres con los que se han tejido numerosas desarrollos a lo largo de los años. El valor añadido que «Betrayer» da a esos mimbres es la ambientación, situando la acción en el contexto de la Virginia colonial, en el s. XVII, rodeado de naturaleza salvaje, fuertes ingleses arrasados por no se sabe muy bien quién y un entorno fantasmal.

Por otro lado, el aspecto visual de «Betrayer» le otorga otro punto diferencial, con una base estética que toma el blanco y negro como lienzo, con toques de un rojo que denotan lo especial de aquello que lo lleva, sea personaje u objeto de interés.

Amenaza sobrenatural

El arranque de «Betrayer» es más que prometedor.El blanco y negro te da la bienvenida, una misteriosa arquera roja te orienta en tus primeros pasos por este desconocido universo, y crees que estás casi solo... pero no es así.

Extraños conquistadores españoles te atacan sin razón, y ellos parecen ser los responsables de que los habitantes de los fuertes ingleses de

EL DESAMPARO TE AGOBIA EN UN MUNDO EN BLANCO Y NEGRO, EN LA COSTA DE VIRGINIA EN EL S. XVII

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** *Black Powder Games*
- **Distribuidor:** Black Powder/Steam
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.blackpowdergames.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de arma:** 5 (Arco y *flechas, tomahawk, ballesta,* mosquete y pistolas).
- **Dimensiones:** Dos.
- **Ajustes gráficos:** Blanco y *negro o color personalizado.*
- **Multijugador:** No.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- ***RAM:*** *4 GB, 8 GB, 16 GB*
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- ***Conexión:*** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 3 GHz
- **RAM:** 3 GB
- ***Espacio en disco:*** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, radeon HD 6850, 1 GB compatible DirectX 9
- ***Conexión:*** *ADSL* (descarga digital)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Quad Core a 2.8 GHz
- ***RAM:*** *8 GB*
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Cuando accedes al mundo espiritual tienes acceso a dialogar con espíritus que irán recordando su pasado y dándote diversas pistas.



¡Carga, maldito mosquete, que viene! Las armas disponibles son antiguas. Y hay que cargarlas a mano. Y se taaarda... ¡Corre, corre!



¡Dong, bienvenido al mundo de los espíritus! La campana te permite acceder a la dimensión oscura. Pero oscura, de verdad.



¡Los fantasmas asedian la Virgina del s. XVII! Y tú estás ahí, arrojado a la costa tras un naufragio y sin saber qué hacer, rodeado de fantasmales conquistadores españoles, sombras de fuego, esqueletos y más.



¡Hola, amiga de rojo! Esta misteriosa dama parece que no es muy habladora, pero te ayuda a recuperarte cuando te hieren -¡o matan!... aparentemente-, aunque las pistas que te da no son muy útiles.

la zona hayan desaparecido. Por llamar de algún modo a que estén convertidos en cenizas...

El solitario entorno de «Betrayer» es sobrecogedor, y no te da pistas apenas de qué hacer. La angustia, la desorientación, el desamparo, son la clave de un diseño de acción excepcional al comienzo, aunque, con el tiempo, se va convirtiendo en algo bastante reiterativo.

La escasez de armas y una IA un tanto irregular, amén de una dificultad desequilibrada, como poco, contribuyen a ello, pero sobre todo a que, pese a que existan varios tipos de enemigos, son pocos, están muylocalizados y no te dan opción en cuanto te descubren.

El tipo de armas sí es atractivo –antiguas, de la época–, así como que Black Powder ha incluido opciones de sigilo que se potencian con el uso del viento –un detalle realmente interesante–. Como el hecho de que convivan dos mundos en el entorno, uno físico y otro espiritual, al que accedes tocando una campana.

En su diseño, «Betrayer» tiene muchas virtudes, pero es irregular, desequilibrado y desconcertante. Aun así, échale un vistazo. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›Outlast

Un survival horror espectacular y espeluznante, donde la acción y la angustia te atenazan a cada paso.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 92

›Amnesia A Machine...

Una fantástica ambientación steampunk para un juego donde el horror es sólo la superficie.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

DESCUBRE EL MISTERIO DE LOS CONQUISTADORES. Acción con un toque sobrenatural en la costa de Virginia del s. XVII. Descubre qué ha ocurrido y por qué.

Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●●○○
›Sonido ●●●●●○○
›Jugabilidad ●●●●●○○
›Dificultad ●●●●●○○
›Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- La estética y el guión. Muy atractivos e interesantes inicialmente.
- Pese al toque de blanco y negro, si prefieres puedes ajustar el nivel de colores.
- El uso táctico de las armas, el entorno hostil, la convivencia de los planos -físico y espiritual...

Lo que no nos gusta

- Se hace reiterativo y falto de interés al poco tiempo. Además, la dificultd desde el comienzo no contribuye a invitarte a seguir jugando.
- únicamente en inglés, y sin ningún tipo de doblaje de audio -ni siquiera en el idioma original.

Modo individual

Una aventura terrorífica... y repetitiva. Siendo un buen juego, y un experimento arriesgado -lo que hay que valorar-, «Betrayer» ofrece detalles de calidad en igual proporción que un desarrollo de acción que, al comienzo, es angustioso, y al final, muy repetitivo, también por su desequilibrada dificultad. Aun así, vale la pena echarle un vistazo.

La nota





Watch Dogs Edición Especial (venta exclusiva en GAME)

Reserva Watch Dogs en GAME y llévate de regalo el DLC Intocables

49,95 €

›LA EDICIÓN ESPECIAL EXCLUSIVA GAME INCLUYE:

- **PACK ABRIRSE CAMINO:** Hay una reunión secreta en marcha. El Chicago Club está negociando su cuota de poder con los directivos de la Corporación. El Club ha conseguido emisores de interferencias para bloquear los dispositivos de vigilancia. Encuentra los vehículos que emiten las interferencias y elimínalos. Obtén los nombres de los integrantes de la reunión y publica sus fotografías en la red.
- **RECOMPENSAS** (Se desbloquean al completar la misión de contenido desbloqueable):
- **MEJORA EN LA CONDUCCIÓN DE VEHÍCULOS:** Consigue vehículos gratis de tu "localizador personal de transporte", y logra descuentos al hacerte con los mejores vehículos.

Figura Watch Dogs: Aidan Pearce

Una impresionante figura de BIcollectibles, con el protagonista de Watch Dogs

39,95 €

- Al comprarla se consigue un código con 10€ de descuento para la compra del juego.
- "Aiden Pearce_Execution" es una figura de gran detalle que reproduce fielmente a nuestro nuevo e icónico héroe. Aiden Pearce está en la calle, inmovilizando a su enemigo contra el suelo y listo para apretar el gatillo e impartir su propia justicia...
- Este artículo de gran calidad es el elemento esencial para cualquier aficionado a Watch Dogs y hará las delicias de sus propietarios.
- Increíble nivel de detalle.
- Reproducción perfecta de inventario y ropa.
- Pose dinámica.



YA A LA VENTA

micromanía

¡Lo hemos probado!

TABLET MASTER 7" CORTEX A8 DUAL CORE 4 GB BLANCA

Las tablet ya no son una moda pasajera, sino uno de los dispositivos más versátiles y útiles que puedes encontrar, cuyas funcionalidades te servirán para múltiples tareas. Ahora, ya no tienes excusa para hacerte con una gracias al irresistible precio de este modelo. Su reducido tamaño, además, la convierte en un dispositivo que puedes llevar incluso en el bolsillo. Un modelo perfecto como primera tablet.

TABLET MASTER 10,1" CORTEX A7 DUAL CORE 4 GB

Las especificaciones técnicas de este modelo de tablet de Cortex son muy similares a las del anterior, con la principal diferencia en el tamaño de la pantalla y, por tanto, del dispositivo, aunque la resolución es similar. Si prefieres disfrutar de tus ebooks, fotos y demás con un tamaño mayor, esta es tu solución perfecta. Su precio es también muy accesible y, como el anterior modelo, se basa en Android.

SMARTPHONE IJOY ICALL 504 DUAL CORE 5" BLANCO

Un Smartphone Android para disfrutar de todo lo que necesitas y estar siempre conectado, además a un precio realmente increíble. Sus especificaciones incluyen dos cámaras –frontal y trasera– y la compatibilidad con tarjetas Micro SD para ampliar su capacidad hasta 32 GB, a la altura de los smartphones más potentes –y mucho más caros–. Por poco más de 100 euros puedes disfrutar de él.

WATCH DOGS EDICIÓN ESPECIAL

Uno de los juegos del momento, sin duda, con el que Ubisoft quiere sentar un nuevo estándar en tecnología visual, interacción en mundos abiertos y abrir una nueva saga que compita con los números uno del mercado. Esta Edición Especial de «Watch Dogs» sólo la puedes conseguir en GAME e incluye el DLC Intocables, además de extras únicos que no encontrarás en otra versión.

FIGURA WATCH DOGS AIDAN PEARCE

Y si quieres completar el pack de «Watch Dogs» con el mejor merchandising, nada como esta detallada y espectacular figura del protagonista del juego, Aidan Pearce. La reproducción es perfecta y emula una de las típicas poses del personaje. Por su compra, además, te llevas 10€* de descuento en la compra del juego, en cualquier edición disponible, menos la versión para WiiU.

* Limitado a 1000 unidades



¡BATALLAS ONLINE PARA TODOS!

LOS MEJORES MOBA PARA PC

El mundo MOBA ha pasado de ser una moda a convertirse en uno de los géneros más populares en el mundo online de los juegos de PC. Si no los has probado, aquí tienes los mejores para elegir.

DOTA 2

Estudio/Compañía: Valve
Distribuidor: Valve **Año:** 2012
Valoración: ●●●●●○

Los responsables del mod que originó el fenómeno MOBA, con la creación de «DOTA», son también los que contrató Valve para desarrollar "profesionalmente" este «DOTA 2», uno de los más renombrados juegos del género, gratuito y plagado de detalles que otros sólo han intentado emular, sin llegar a su nivel. El que más sombra puede hacerle es, sin duda, «League of Legends».



INFOMANÍA
- Héroes: **107**
- Tipos de ataque: **Cuerpo a Cuerpo, A Distancia**
- Rol: **Portador, Incapacitador, Apoyo de Senda, Iniciador, Cazador, Apoyo, Resistente, Devastador, Presionador, Escurridizo**
- Ambientación: **Fantástica**
- Idioma: **Inglés**
- Web: **www.dota2.com**

SMITE

Estudio/Compañía: Hirez Studios
Año: 2014
Valoración: ●●●●●○

El de Hirez Studios es el más reciente miembro de la comunidad MOBA, apareciendo de manera oficial a finales del mes de marzo pasado. El estudio ha asumido el modelo free-2play como base y la inspiración mitológica, abarcando culturas diferentes, como la griega, romana, egipcia o nórdica. Uno de los apartados más innovadores de «Smite» es su perspectiva, pues si la isométrica o cenital son mucho más comunes en el género, los creadores de «Tribes: Ascend» se han decantado por un diseño en tercera persona, que acerca más el combate al jugador. Interesante y muy prometedor a medio y largo plazo. No lo pierdas de vista.



INFOMANÍA
- Héroes: **51 dioses**
- Tipos de ataque: **Mágico, Físico, A distancia, Cuerpo a Cuerpo**
- Rol: **Asesino, Cazador, Guardian, Mago, Guerrero,**
- Ambientación: **Mitológica**
- Idioma: **Inglés**
- Web: **www2.hirezstudios.com**

AWESOMENAUTS

Estudio/Compañía: Ronimo Games
Distribuidor: Ronimo Games **Año:** 2012
Valoración: ●●●●○○ **Precio:** 9,99

Aún no tenemos claro como es posible que un juego de plataformas sea también un MOBA, pero «Awesomenauts» consigue unir ambos estilos de juego en uno solo. Sus pintorescos protagonistas y su endiablada acción, son perfectos para relajarse durante un rato. Eso sí, es de los MOBA que pertenecen al grupo de pago, tanto en el juego original como en sus DLC.





INFOMANÍA
- Héroes: **17 (ocho originales, 7 año 1, 2 Starstorm)**
- Tipos de ataque: **Cuerpo a Cuerpo, A distancia**
- Rol: **Robot, Cowboy, Rana, Droide**
- Ambientación: **Futurista/Fantástica**
- Idioma: **Español (textos)**
- Web: **www.awesomenauts.com**



Dioses y seres mitológicos se convierten en los protagonistas de «Smite», el último MOBA en llegar. Una de sus características más destacadas es su inusual perspectiva.

Aunque lleva ya casi cinco años pudiendo ser considerado como todo un universo en sí mismo, arrastrando millones de jugadores por todo el mundo y siendo uno de los géneros estrella en los eSports, el de los MOBA es para muchos aún un gran desconocido. Definir un MOBA a estas alturas no es fácil, porque son juegos que tienen tantas influencias e ingredientes de tan diversos géneros, los Multiplayer Online Battle Arena cumplen –casi siempre– varias reglas: disputar batallas online entre un mínimo de dos jugadores 1v1 hasta llegar incluso a batallas de 5v5; usar elementos de estrategia, táctica, rol y acción; desarrollarse en mapas de tamaño reducido –por lo general–, integrar elementos de "Tower Defence" –o sea, defensas estáticas o móviles–

LOS CASI MOBA...



Hay muchos juegos, casi todos gratuitos, que no es posible considerar del todo como MOBA, porque en su diseño de acción suele tener más peso ingredientes de géneros mucho más definidos. En algunos, es la estrategia, en otro, la acción. A veces, la perspectiva de juego define el estilo. Algunos ejemplos son: «Bloodline Champions», «Super MNC», «Strife» o «Arena of Heroes».

GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA

» **Estudio/Compañía:** Monolith/Warner
» **Distribuidor:** Warner » **Año:** 2012
» **Valoración:** ●●●○○○ » **Precio:** 18,99



Frodo, Gandalf, Aragorn y hasta el mismísimo Sauron están presentes en «Guardianes de la Tierra Media», un MOBA que desmitifica un poco el papel de algunos de los personajes más legendarios del universo Tolkien en un juego que enfrenta a héroes y villanos, razas y clases, sin distinción.

El juego, desarrollado por Monolith, es un híbrido de modos y estilos vistos en otros títulos y, aunque es notable en su conjunto, su valor añadido se ciñe casi por completo a sus protagonistas y su ambientación. Además, es de los pocos juegos de pago y no de los más baratos en el género. Eso sí, si eres fan del universo Tolkien, es sin duda tu MOBA.

INFOMANÍA

- Héroes: **36 héroes/villanos/bestias**
- Tipos de ataque: **Mágicos, Físicos, A distancia, Cuerpo a Cuerpo**
- Rol: **Defensor, Golpeador, Guerrero, Hechiceros, Tácticas**
- Ambientación: **El Señor de los Anillos**
- Idioma: **Inglés**
- **www.guardiansofmiddleearth.com**







Todo el universo de la Tierra Media a tu alcance. Por primera vez hay un juego de El Señor de los Anillos en que puedes ser casi cualquier personaje de la Tierra Media.







Aunque no es de los MOBA más conocidos, «Heroes of Newerth» es uno de los más completos y variados, y con mayor oferta de personajes.

HEROES OF NEWERTH

» **Estudio/Compañía:** S2 Games
» **Distribuidor:** S2 Games » **Año:** 2010/11
» **Valoración:** ●●●○○○



De los más veteranos en el género y también de los menos conocidos –decir de los menos populares no sería cierto–. «Heroes of Newerth» pasó por dos etapas, una inicial de pago para convertirse luego en free2play, pero no ha variado su esencia ni la amplitud de su oferta, pues es de los juegos que más héroes diferentes incluye, aunque los roles no llegan, ni de lejos, a los de un «DoTA 2», por ejemplo.

Si eres fan de los MOBA, merece la pena que le eches un vistazo, pues su jugabilidad es elevada y engancha a las pocas partidas. Aunque nos tememos que seguirá sin ser de los más famosos, teniendo en cuenta lo que viene en los próximos meses.

INFOMANÍA

- Héroes: **121 héroes**
- Tipos de ataque: **A distancia, Cuerpo a Cuerpo**
- Rol: **Agilidad, Inteligencia, Fuerza, Legion, Hellbourne**
- Ambientación: **Fantasía**
- Idioma: **Inglés**
- Web: **www.heroesofnewerth.com**

ESTILOS DIFERENTES



Hay juegos que, como los destacados en el recuadro "Casi MOBA", ofrecen un estilo único que roza el MOBA, pero no lo es. Pero más allá, algunos como «Merc Elite» se distinguen, además, por ser juegos diseñados para navegador. Otros ofrecen algunas funcionalidades de MOBA y de otros géneros, como «Dungeon Defenders», más "Tower Defence" que otra cosa.

LAS BATALLAS ONLINE SE HAN CONVERTIDO EN UN GÉNERO POR SÍ MISMO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS

y ofrecer una acción intensa en un período determinada de tiempo en el que cualquier pequeño descuido te puede costar una partida aguantada a la perfección durante 20 minutos o más. Todo un desafío para los amantes de las emociones fuertes, que encuentra su pefecto acomodo en los eSports.

El MOBA nació como la evolución de un mod desarrollado para «Warcraft III»: "Defense of the An-



LEAGUE OF LEGENDS

Estudio/Compañía: Riot Games
Distribuidor: Riot Games **Año:** 2009
Valoración: ●●●●●

No creemos ni que los propios chicos de Riot Games llegaran a prever el descomunal éxito de «League of Legends», pero el mismo tampoco ha sido por casualidad. Cada paso que ha dado Riot en el diseño, evolución y adaptación del MOBA más popular del momento, ha sido bien pensado.

Sus batallas hasta 5v5 ofrecen una variedad de mapas, estilos, héroes –el que más–, intensidad y sorpresas que pocos juegos del género llegan a igualar. Ni siquiera a acercarse. Es intenso, divertido, explosivo y uno de los actuales números uno en cuanto a juegos eSports. Un auténtico gigante entre los MOBA que harías bien en probar. Es gratis.



INFOMANÍA
- Héroes: **148**
- Tipos de ataque: **Mágico, Físico, Cuerpo a Cuerpo, A Distancia**
- Rol: **Asesino, Luchador, Tanque, Mago, Apoyo, Tirador**
- Ambientación: **Fantástica**
- Idioma: **Español**
- Web: **euw.leagueoflegends.com/es**







Si no es el más popular, poco le falta. En un tiempo récord «League of Legends» se ha convertido en uno de los MOBA más populares para PC, con millones de jugadores.



El castillo es un pilar del diseño de «Primer World». Aunque en la mayoría de MOBA el objetivo es asaltar la fortaleza enemiga, aquí es mucho más que un baluarte.

PRIME WORLD

Estudio/Compañía: Nival
Distribuidor: Nival **Año:** 2012
Valoración: ●●●●○○

El juego de Nival, como todos los MOBA, mezcla ingredientes de diversos géneros: rol, acción, estrategia... Pero de un título en que la economía es tan importante y la construcción del castillo de tu héroe –mucho más que una fortaleza a destruir en las batallas– adquiere tal relevancia a medio y largo plazo, no se puede decir que sea igual a los demás.

«Prime World» enfrenta a dos facciones de personajes cuyas batallas son comandadas por los héroes desde los castillos, y los talentos militares son tan importantes para el resultado como el de acumular unos buenos recursos de cara a las mejoras y mantenimiento de tus estructuras. Un MOBA único.



INFOMANÍA
- Héroes: **70 (35 Imperium/35 Keepers)**
- Tipos de ataque: **Cuerpo a Cuerpo, Mágico, Físico, A distancia**
- Rol: **Vanguardia, Apoyo, Ejecutor, Protector, Luchador, Asesino**
- Ambientación: **Fantasía**
- Idioma: **Inglés**
- Web: **en.playpw.com**

cients", que adquirió tal popularidad que acabó generando imitadores en forma de juego y él mismo acabó convirtiéndose en un juego independiente, «DoTA 2», cuando Valve contrató a sus responsables y les encargó la tarea.

Los MOBA, sobre todo desde el espectacular exito de un juego como «League of Legends» –juégalo y lo entenderás– han ido creciendo de tal modo que hasta la todopoderosa Blizzard se ha rendido a sus cantos de sirena, y en breve estrenarán «Heroes of the Storm», un MOBA protagonizado por los personajes de sus universos más conocidos.

Pero el universo MOBA es amplio. Aquí te hemos traído una selección de los más destacados y populares. Algunos, no tan conocidos, pueden darte una sorpresa y la mayoría son gratuitos. **A.C.G.**

NUESTROS FAVORITOS

MOBA hay para todos los gustos y para todos los estilos de juego. Y hay muchos más de los que puedes encontrar en estas páginas, sin duda, pero nos gustan estos.

- **LEAGUE OF LEGENDS.** Es inevitable. Es tan divertido, tan intenso y tan explosivo, que tenía que estar entre los tres elegidos.
- **DOTA 2.** Por pedigrí y por haber sentado las bases de un género. Es también uno de los mejores.
- **SMITE.** Aunque acaba de llegar, nos ha enganchado su estilo mitológico y su perspectiva de juego.



PARA EL FUTURO

HEROES OF THE STORM

- **Estudio/Compañía:** Blizzard/Activision
- **Distribuidor:** Activision **Año:** 2014
- **Expectativas:** ●●●●●



El universo Blizzard se ha hecho grande y legendario con el paso de los años. Los numerosos héroes y villanos pergeñados durante largo tiempo han ocupado sueños y pesadillas de millones de jugadores por igual, pero ninguno de ellos, ni uno solo, hubiera imaginado nunca verlos a todos juntos en un mismo juego.

«Heroes of the Storm», el MOBA de Blizzard protagonizado por los principales personajes de sus juegos, nos llevará a un mundo en el que aquellos han sido arrastrados para participar en continuas batallas en las que sus diferentes habilidades –y las tuyas– se verán puestas a prueba.

INFOMANÍA
- Héroes: **29 héroes**
- Tipos de ataque: **Mágico, Físico, Cuerpo a Cuerpo, a Distancia,**
- Rol: **Guerrero, Apoyo, Especialista, Asesino**
- Ambientación: **StarCraft, Warcraft y Diablo** › Idioma: **Español**
- Web: **www.heroesofthestorm.com**



Los escenarios de «Heroes of the Storm» serán tan protagonistas como los héroes del juego. Cada uno esconde secretos únicos que podrán cambiar las batallas de golpe.

DEAD ISLAND EPIDEMIC

- **Estudio/Compañía:** Stunlock/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2014
- **Expectativas:** ●●●●●



El apocalipsis zombi puede tener muchas caras, todas pútridas, pero del «Dead Island» de acción y rol al «Epidemic» MOBA no habrá tanta diferencia, aunque se pueda pensar lo contrario.

El nuevo paraíso tropical zombi te invitará a formar equipo con otros jugadores para combatir a zombis y otros humanos, en una batalla por la supervivencia.



INFOMANÍA
- Héroes: **4 clases de personaje**
- Tipos de ataque: **A distancia, Cuerpo a Cuerpo**
- Rol: **Médico, Apoyo, Tanque, Tirador**
- Ambientación: **Archipiélago zombi**
- Idioma: **Inglés**
- Web: **www.deadislandepidemic.com**

INFINITE CRISIS



- **Estudio/Compañía:** Turbine/Warner/DC
- **Distribuidor:** Warner **Año:** 2014
- **Expectativas:** ●●●●●



Los héroes y villanos más conocidos del universo DC –y otros no tanto– se reúnen en «Infinite Crisis» para que puedas escoger a tu favorito y lanzarlo a la arena onlina en la que combatirán contra sus archienemigos. Superman, Joker, Aquaman, Wonder Woman, Linterna Verde y variaciones poco conocidas de muchos de ellos, te sorprenderán.



INFOMANÍA
- Héroes: **28 (héroes/villanos)**
- Tipos de ataque: **A distancia, Cuerpo a Cuerpo**
- Rol: **Marksman, Blaster, Enforcer, Asesino, Bruiser, Controller**
- Ambientación: **Cómics DC**
- Idioma: **Inglés**
- Web: **game.infinitecrisis.com**

Y ADEMÁS...

Muchos otros MOBA están a punto para su lanzamiento en las próximas semanas. Puede que alguno ya esté disponible cuando leas esto. Además de los que hemos destacado más arriba, tampoco les pierdas la pista a estos cuatro nuevos títulos en desarrollo.

DAWNGATE



Cuando escribimos estas líneas, el MOBA de EA está a punto de ver la luz. Como muchos del género, la fantasía es su mundo y se espera de él una jugabilidad sólida.

DEADBREED



Las criaturas de la noche protagonizan las batallas de este MOBA en que artefactos únicos pueden modificar las habilidades de los héroes de cada equipo, y pueden ser mejorados.

FULL MOJO RAMPAGE



No es un MOBA al uso, pero el juego de los españoles de Over the Top es original como pocos, con una acción que tiene lugar en una realidad dominada por el vudú y la magia.

MAGICKA WIZARD WARS



Los juegos de la saga «Magicka» adquieren una nueva dimensión en «Wizard Wars», donde el PvP en el que accidentalmente puedes acabar con algún amigo es... diferente.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Tu mejor opción de reserva
¡nadie te da más!















Muchas más ofertas en
www.GAME.es

OPORTUNIDADES



TROPICO COLECCIONISTA

FX ha lanzado una nueva línea de juegos denominada FX Five con la que puedes acceder a juegos y colecciones en formato físico por sólo 4,95 €. La de «Tropico», con 5 juegos es una de las colecciones más recomendables.



THE SETTLERS, 6 Y 7

Game.es acaba de sumar dos entregas en descarga digital de la saga «The Settlers». La sexta, «Rise of an Empire» está disponible por 10,95 €, mientras que la séptima «Paths to a Kingdom» (Deluxe Gold) se puede descargar por 19,95 €.



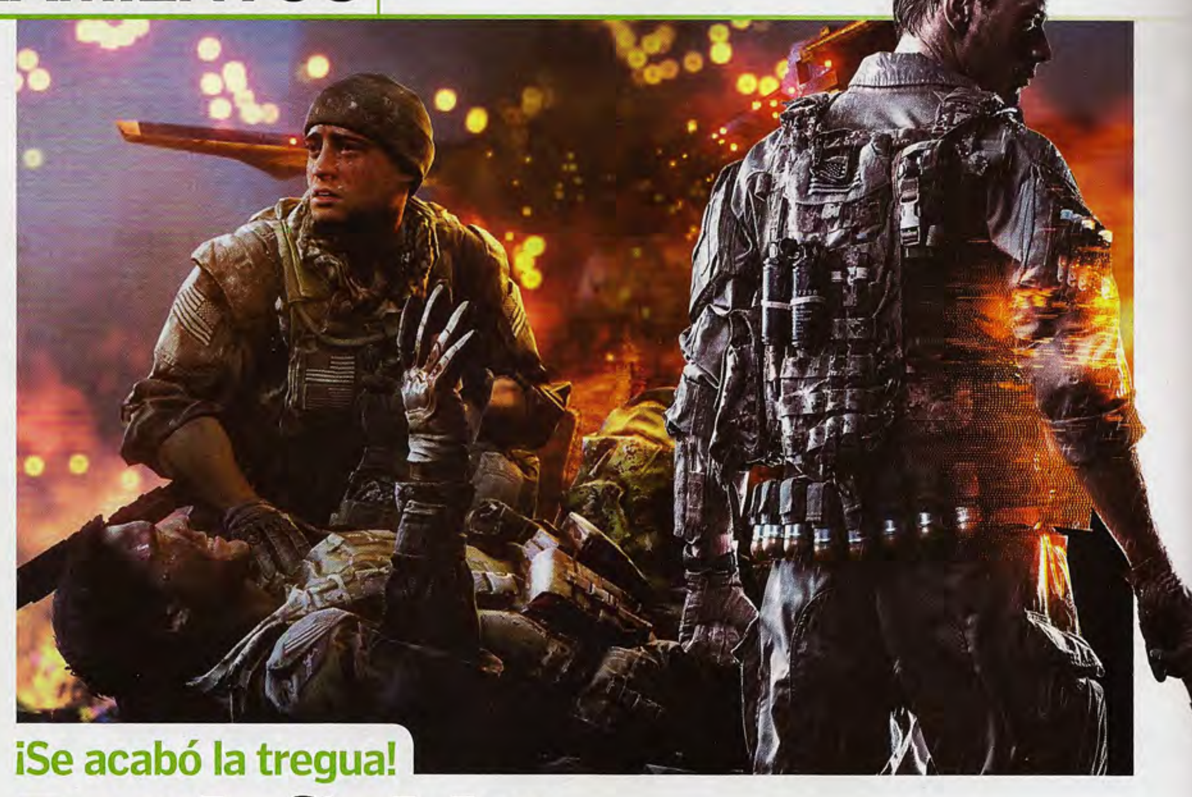
TRAINZ SIMULATOR 12

La más reciente entrega de la serie de simuladores «Trainz», distribuida por FX, alcanza la categoría Premium y está ahora disponible por 9,95 €. Un precio formidable para un simulador espléndido que vien con una ingente cantidad de contenido y un modo multijugador cooperativo.



LA CIUDAD PERDIDA DE ZERZURA

También estrena categoría Premium la excelente aventura gráfica de FX «La Ciudad Perdida de Zerzura». Con un precio de 9,95 € nos lleva a buscar el secreto de la eterna juventud en la América de los conquistadores.



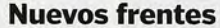
¡Se acabó la tregua!

Battlefield 4

La escalada bélica se extiende en el frente de «Battlefield» con múltiples expansiones y una reedición que te llama a alistarte.

El cuarto capítulo de la saga «Battlefield» era uno de los juegos de acción más esperados del pasado año desde su exhibición en el E3 y tras la masiva aceptación de la entrega anterior. Mostrando una espectacular puesta en escena basada en el motor Frostbite 3.0, dejaba claro que su gran baza estaba en el apartado multijugador. Retomando el modo Comandante y el concepto "levolution" nos sitúa en un escenario bélico cambiante y que te da acceso a divertidas opciones, vehículos y armas para subir en el escalafón. Todo funciona de maravilla y jugarlo es genial.

Por otra parte, DICE también realizó un esfuerzo por mejorar la campaña individual. Si bien en «Battlefield 4» sigue resultando un tanto plana –y hasta floja– mejora con respecto a entregas anteriores y ofrece momentos de acción bélica trepidantes en los que casi consigues olvidarte de los checkpoints.



Nuevos frentes

Desde su aparición, muy reciente, «Battlefield 4» no ha perdido ni un ápice de frescura y sigue estando en la vanguardia de lo que puede dar de sí la acción multijugador. El nuevo precio junto a las múltiples expansiones hacen este juego muy recomendable.









FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 29,97 € ⊠ 34,97 € con la expansión «China Rising» (Origin)
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** MM 226 (Diciembre 2013)
- **Estudio/Cía.:** DICE / EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.battlefield.com*

18



La nueva nota

Un conflicto bélico verosímil y confuso, que vivirás en primera persona. La campaña individual resulta algo irregular, pero el multijugador es, en general, excelente.



Desafío de supervivencia

Tomb Raider: Survival Edition

Lara Croft vuelve a honrar a la aventura







El año pasado recibimos con los brazos abiertos el nuevo «Tomb Raider». No sólo era el anhelado regreso de Lara Croft, se trataba de un sensacional reinicio que hizo a esta entrega merecedora de grandes elogios. «Tomb Raider» ofrece una aventura intensa en la que Lara aparece como una verdadera heroína, vulnerable pero capaz de superarse ante las adversidades. Con ella como protagonista, el juego nos envuelve en un escenario hostil y misterioso que invita –obliga– a la exploración cauta. Todo ello se disfruta acompañándose de una trama muy bien narrada, aderezada con un gran diseño y una realización impecable. El realismo resulta, por momentos, sobrecogedor.

Para celebrar el regreso de Lara, Square Enix lanzó también la llamada edición "Survival" que añadía una considerable cantidad de contenido extra, incluyendo un libro de arte en formato digital, la banda sonora, un mapa digital, un cómic, un traje para Lara y varias armas.

Buen equipo

Si te perdiste el renacer de Lara Croft, vívelo ahora. Origin te da la oportunidad de hacerlo descargándote la edición estándar por 19,95 € o la Survival, –merece la pena– por 24,95 €.



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Recomendado:** 24,95€ (Game.es)
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** MM 218 (Abril 2013)
- **Estudio/Cía.:** Crystal Dynamics / Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media (EA Origins PC descarga)
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.tombraider.com*



La nueva nota

La mejor aventura de Lara con una experiencia repleta de acción que reinterpreta los orígenes de la heroína, más sugerente, real y cautivadora que nunca.



Una galaxia por explorar

X-Rebirth

Tras el estallido de la supernova, el universo X se reinicia



Habiéndose convertido en el más claro referente de la simulación espacial en la actualidad, la saga «X» fue sometida a un cataclismo para que Egosoft pudiera reiniciar la serie, con una tecnología puesta al día y una amplitud inédita en el género. Así «X-Rebirth» ofrece un inmenso y realista universo por explorar en el que puedes concentrarte en la acción del combate con naves, el comercio, el desarrollo de tecnologías o la exploración. Tú eliges tu bando y tus naves.

Apenas unos meses desde su estreno, «X-Rebirth» sigue siendo un juego de primera línea. Aunque tan abierto que resulta abrumador. Si te va el género, te entusiasmará.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Simulación
- **PVP Recomendado:** 26,95€
- **Idioma:** Inglés (Manual en Castellano)
- **Comentado:** No comentado
- **Estudio/Cía.:** Egosoft/Deepsilver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *egosoft.com / x-rebirth.tumblr.com*

12

La nueva nota

Desde finales de Noviembre, no ha aparecido nada que pueda hacerle sombra a «X-Rebirth» en el ámbito de la simulación espacial. Un gran juego por descubrir.

89

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) » Rol » Activision Blizzard
2. DIABLO III (16) » Rol » Activision Blizzard
3. DIABLO III REAPER OF SOULS ED. COL. (16) » Rol » Activision Blizzard
4. TITANFALL (18) » Acción » Respawn/EA
5. SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD (18) » Rol » Ubisoft
6. THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED (18) » Acción » 2K/Take 2
7. LOS SIMS 3 INICIACIÓN (12) » Estrategia » Electronic Arts
8. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (12) » Rol Online » Activision Blizzard
9. WORLD OF WARCRAFT STARTER EDITION (12) » Rol Online » Activision Blizzard
10. FIFA 14 (3) » Deportivo » Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Marzo de 2014.

U.K.

1. THE ELDER SCROLLS ONLINE (16) » Rol Online » Bethesda
2. FOOTBALL MANAGER 2014 (3) » Estrategia » SEGA
3. THE SIMS 3 (12) » Estrategia » EA
4. DIABLO III (16) » Rol » Activision Blizzard
5. THE SIMS 3 PETS (12) » Estrategia » EA
6. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) » Rol » Activision Blizzard
7. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (12) » Estrategia » EA
8. THE SIMS 3 GENERATIONS (12) » Estrategia » EA
9. TITANFALL (18) » Acción » Electronic Arts
10. GUILD WARS 2 HEROIC EDITION (12) » Rol Online » NC Soft

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Abril de 2014.

U.S.A.

1. FIFA 14 (DESCARGA) » Deportivo » EA
2. BATTLEFIELD 2142 DELUXE ED. (DESCARGA) » Acción » EA
3. ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG (DESCARGA) » Acción » Ubisoft
4. FIFA MANAGER 14 LEGACY ED. (DESCARGA) » Estrategia/Deportivo » EA
5. M&M HEROES VI COMPLETE ED. (DESCARGA) » Estrategia/Rol » Ubisoft
6. FAR CRY 3 (DESCARGA) » Acción » Ubisoft
7. TITANFALL (DESCARGA) » Acción » EA
8. DIABLO III REAPER OF SOULS » Rol » Activision Blizzard
9. THE SIMS 3 STARTER PACK (DESCARGA) » Estrategia » EA
10. FLIGHT SIMULATOR X GOLD EDITION » Simulador » Microsoft

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Abril de 2014.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DIABLO III REAPER OF SOULS



» Rol/Acción » Blizzard
» Activision Blizzard » 39,95 €



Malthael será un mal bicho, pero «Reaper of Souls» es una expansión brillante para «Diablo III». Si eres fan de «Diablo», «Reaper of Souls» es algo que no te puedes perder.

» Comentado en MM 230 » Puntuación: 98

3 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



» Estrategia » Blizzard
» Activision Blizzard » Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

» Comentado en MM 230 » Puntuación: 98

4 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD



» Rol » Obsidian
» Ubisoft » 39,95 €



South Park reproducido a las mil maravillas es un JDR que es una auténtica pasada. Obsidian ha sido capaz de adaptarse a un mundo de juego complejo, con un título profundo.

» Comentado en MM 230 » Puntuación: 90

9 CASTLEVANIA L.O.S MIRROR OF FATE HD



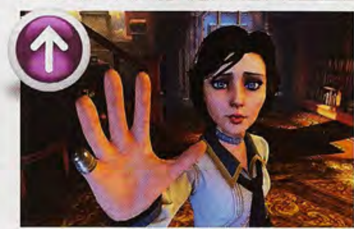
» Acción » Mercury Steam
» Konami » 11,99 €



El capítulo que faltaba de la saga «Lords of Shadow» ha llegado a PC con una excelente adaptación del juego de consolas portátiles. Ojalá todas las remasterizaciones fueran así.

» Comentado en MM 231 » Puntuación: 90

10 BIOSHOCK INFINITE



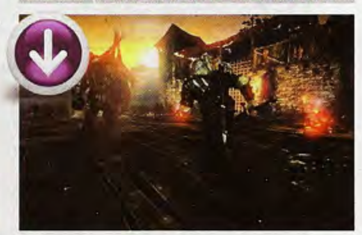
» Acción » Irrational Games / 2K
» Take Two » 19,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

» Comentado en MM 219 » Puntuación: 98

11 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

» Arkane/Bethesda » Koch Media » 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

» Pendulo Studios » FX » 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

1 THE ELDER SCROLLS ONLINE



» Rol Online » Zenimax Online/Bethesda
» Koch Media » 54,95 €

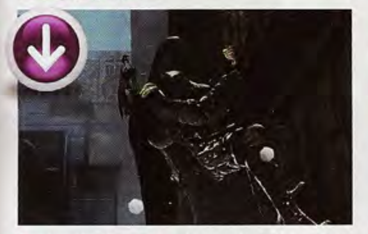


El mundo de Tamriel se pasa al universo online en un juego que entusiamará a los fans de «The Elder Scrolls». Aunque ofrece menos libertad que el resto de juegos de la saga es un excelente MMO en el que puedes recorrer todas las provincias de Tamriel. Eso sí, prepara la cartera para las cuotas.

» Comentado en MM 231 » Puntuación: 92



5 THIEF



» Aventura/Acción » Eidos Montreal/Square Enix
» Koch Media » 49,99 €



El regreso de uno de los grandes clásicos para PC de finales de los años 90 ha sido realizado con maestría. Métete en la piel de un ladrón y vive una aventura fascinante.

» Comentado en MM 229 » Puntuación: 96

6 TITANFALL



» Acción » Respawn Entertainment
» EA » 59,95 €



El primer juego de Respawn ha cumplido con todas las expectativas. Se trata de una visión innovadora de la acción multijugador, y es pura diversión.

» Comentado en MM 231 » Puntuación: 94

7 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» Rol » Bethesda Game Studios
» Koch Media » 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

8 XCOM ENEMY WITHIN



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

12 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



» Estrategia » Firaxis/2K Games
» Take Two » 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

» Comentado en MM 222 » Puntuación: 96

13 WORLD OF WARPLANES



» Acción online » Wargaming.net
» Wargaming » Gratuito



No sabemos cómo ha dado Wargaming con la gallina de los huevos de oro, pero con «World of Warplanes» han vuelto a clavar un diseño sencillo, jugable y muy divertido.

» Comentado en MM 227 » Puntuación: 94

14 MIGHT & MAGIC X LEGACY



» Rol » Ubisoft
» Ubisoft » 29,99 €



El regreso del rol más clásico, con juego por turnos, grupos de personajes a desarrollar y una gran dosis de paciencia, conforman una de las propuestas más atractivas del género.

» Comentado en MM 228 » Puntuación: 92

15 TOTAL WAR: ROME II



» Estrategia » Creative Assembly/SEGA
» Koch Media » 54,95 €



Creative Assembly vuelve por sus fueros con una producción de ambición ilimitada. Varias novedades, una campaña soberbia y un multijugador espectacular. Es un juegazo.

» Comentado en MM 224 » Puntuación: 97

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo –por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

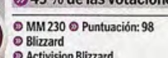
La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Se ha animado la cosa con la llegada de «Hearthstone», que ha salido disparado como una flecha a lo más alto de la lista. No nos extraña. Y se ha cargado a «The Banner Saga»...



1 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



49 % de las votaciones

- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard



2 XCOM ENEMY WITHIN

30 % de las votaciones

- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two



3 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

10 % de las votaciones

- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2

4 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

9 % de las votaciones

- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

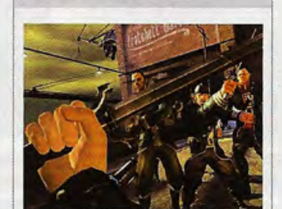
5 TOTAL WAR: ROME II

2 % de las votaciones

- MM 224 · Puntuación: 97
- The Creative Assembly / SEGA
- Koch Media

ACCIÓN

Tras el terremoto del mes pasado la cosa se ha calmado, pero los posiciones se han quedado como se fijaron hace unas semanas. «Dishonored» arriba del todo y el resto a buena distancia.



1 DISHONORED

38 % de las votaciones

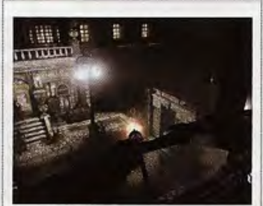
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media



2 CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

31 % de las votaciones

- MM 229 · Puntuación: 92
- Mercury Steam / Konami
- Konami



3 THIEF

19 % de las votaciones

- MM 229 · Puntuación: 96
- Eidos Montreal / Eidos / Square Enix
- Koch Media

4 BIOSHOCK INFINITE

9 % de las votaciones

- MM 219 · Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two

5 BATMAN ARKHAM ORIGINS

3 % de las votaciones

- MM 226 · Puntuación: 96
- Warner Bros Montreal
- Warner Bros.

AVENTURA

Los mismo que ha pasado en la acción ha ocurrido en la aventura. Movimiento hace unas semanas para quedarse luego todo estancado. Quizá el mes que viene haya más animación por aquí.



1 THE WALKING DEAD TEMPORADA 2

41 % de las votaciones

- MM 228 · Puntuación: 92
- Telltale/Skybound
- Telltale/Steam



2 THE WOLF AMONG US

33 % de las votaciones

- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games



3 AMNESIA A MACHINE FOR PIGS

14 % de las votaciones

- MM 224 · Puntuación: 86
- The Chinese Room / Frictional Games
- Distribución digital

4 BROKEN AGE

10 % de las votaciones

- MM 229 · Puntuación: 88
- Double Fine
- Double Fine

5 LA FUGA DE DEPONIA

2 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

ROL

Bueno, bueno, bueno... ¡Cómo se ha animado el rol! «Reaper of Souls» arrasa, de entrada, y se va arriba del todo, además quitando al original de la lista, y entran los chicos de «South Park».



1 DIABLO III REAPER OF SOULS

45 % de las votaciones

- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

30 % de las votaciones

- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 MIGHT & MAGIC X LEGACY

12 % de las votaciones

- MM 228 · Puntuación: 92
- Limbic/Ubisoft
- Ubisoft

4 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

6 % de las votaciones

- MM 230 · Puntuación: 90
- Obsidian / Ubisoft
- Ubisoft

5 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION

6 % de las votaciones

- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

VELOCIDAD

Ahí está, en la pole. Nadie puede quitarlo de ahí. Ni Alonso -aunque la verdad es que el pobre este año se va a volver a quedar con un palmo de narices-. «F1 2013» el primero y los demás a rebufo.



1 F1 2013

37 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 GRID 2

28 % de las votaciones

- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 NEED FOR SPEED RIVALS

20 % de las votaciones

- MM 227 · Puntuación: 86
- Ghost /Criterion
- EA

4 NEED FOR SPEED MOST WANTED

10 % de las votaciones

- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

5 F1 2012

5 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



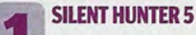
Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Calma chicha. Y dura ya unos cuantos meses. De momento, además, no se otea en el horizonte ningún otro simulador que pueda mover a «Silent Hunter V» de su posición.

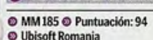


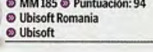


1 SILENT HUNTER 5

» 40 % de las votaciones

- MM 185 • Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft







2 TAKE ON HELICOPTERS

» 33 % de las votaciones

- MM 207 • Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



3 WORLD OF WARPLANES

» 12 % de las votaciones

- MM 227 • Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming

4 MICROSOFT FLIGHT

» 10 % de las votaciones

- MM 193 • Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

5 RISE OF FLIGHT

» 5 % de las votaciones

- MM 193 • Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

DEPORTIVOS

«NBA 2K14» sigue dando alegrías a los fans del basket, que continúan dándole su apoyo. Imaginamos que en 2K también estarán contentos, aunque no se lo hemos preguntado...



1 NBA 2K14

» 33 % de las votaciones

- MM 225 • Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2



2 FIFA 14

» 30 % de las votaciones

- MM 225 • Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA



3 PES 2014

» 26 % de las votaciones

- MM 225 • Puntuación: 78
- Konami
- Konami

4 FIFA 13

» 8 % de las votaciones

- MM 214 • Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts

5 FX FÚTBOL

» 3 % de las votaciones

- MM 220 • Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive



CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
42% de las votaciones	31% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



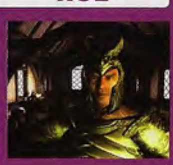
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
38% de las votaciones	35% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
40% de las votaciones	29% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
41% de las votaciones	29% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
39% de las votaciones	32% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
38% de las votaciones	33% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
45% de las votaciones	31% de las votaciones	24 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Prototipado de juegos
¡Directos al grano!

La concepción de un videojuego es el primer momento crítico de su creación. No es una ciencia exacta, pero requiere tomar decisiones que determinarán su éxito, contemplando muchos factores y posibilidades inciertas para dar con un prototipo.

El desarrollo de videojuegos es una profesión increíblemente enriquecedora y compleja. Los que nacimos allá por la década de los 70 hemos tenido el privilegio de vivir la evolución de este arte desde prácticamente sus inicios, cuando apenas unas pocas líneas parpadeando en una pantalla vectorial nos hacían pensar en una nave destruyendo asteroides, o unos rectángulos blancos representaban jugadores de ping-pong.

En 40 años de evolución continua los videojuegos han pasado de pequeñas maravillas de la ingeniería electrónica a grandes proyectos construidos por centenares de personas durante varios años. La complejidad, extensión de contenidos y riqueza de detalles de un videojuego ambicioso requieren hoy grandes equipos de trabajo especializado, con personal dedicado íntegramente a gestionar las tareas de producción y desarrollo.

Fórmula incierta

El resultado de tan hercúleos esfuerzos pueden ser maravillas como «Red Dead Redemption», «Borderlands 2» o «The Last of Us». Sin embargo, en muchas ocasiones nos encontramos con juegos como «Aliens: Colonial Marines» que, a pesar de contar con grandes presupuestos y equipos experimentados, ofrecen un resultado decepcionante para la audiencia y la crítica. O juegos excelentes como «BioShock Infinite» que, a pesar de su calidad, han necesitado tal cantidad de tiempo de desarrollo que sus ventas no lo han podido compensar y se han llevado por delante al estudio entero.

Este problema no se limita a grandes juegos de consola. Las App Stores de nuestros dispositivos móviles están repletas de juegos de cuestionable calidad, que con frecuencia descartamos apenas unos minutos después de descargarlos. Aunque en muchos casos se trata de juegos creados depri-



«Borderlands 2» es el ejemplo de un gran videojuego, pero, pese al éxito obtenido, el coste de tan ambicioso desarrollo ha resultado ser difícilmente asumible.

PROTOTIPO DE CÓDIGO

El equipo de programación de un juego realizará prototipos con varios objetivos diferentes:

› **Construir experimentos con las tecnologías nuevas que se vayan a utilizar en el proyecto:** engines 3D, herramientas, o incluso consolas o hardware que todavía no se han comercializado. El objetivo es averiguar su potencial y posibilidades.

Implementar los conceptos básicos de diseño una vez aclarados, y ayudar a los diseñadores a iterar sobre ellos para afinarlos.



Aesthetic Games confía en la espectacularidad de un prototipo bajo Unreal Engine 4 para conseguir la financiación que le permita desarrollar «Dark Crusade».

› **Es frecuente que los programadores realicen prototipos con tecnologías o lenguajes de programación diferentes a los que van a usar en el juego definitivo.** Por ejemplo, es posible que el juego se desarrolle usando Unreal Engine pero los prototipos de diseño y gameplay se desarrollen usando otros sistemas como Unity o incluso HTML5, que pueden ser más ágiles de trabajar aunque no sean los idóneos para el producto final.

Un ejemplo interesante fue el de «Demigod», desarrollado por Gas Powered Games. Describen que desarrollaron y afinaron el juego durante meses sin gráficos, con "cajas blancas" representando a las unidades y combatientes, y solamente cuando estuvieron contentos con el diseño definitivo empezaron a decorarlo y embellecerlo con el desarrollo de los gráficos.



Gas Powered Games empleó una geometría esquemática para desarrollar la jugabilidad y la mecánica de «Demigod» antes de trabajar con modelos detallados.



Altos presupuestos, una franquicia famosa y un equipo experimentado no garantizan el éxito. Acertar con la fórmula en el prototipado es fundamental.



«BioShock Infinite» es un juego soberbio y de éxito notable... Pero la maravillosa ambición mal medida de un desarrollo puede resultar excesiva.



¿Qué falla? A veces no es obvio... Pero el prototipado puede facilitar introducir cambios ágilmente en pleno desarrollo, algo que fue crucial en «Speed Haste».

sa y corriendo, o por desarrolladores noveles, también nos encontramos habitualmente con juegos que pretendían ser muy buenos, pero no lo consiguieron. ¿Por qué ocurre esto? ¿Qué pueden hacer los desarrolladores para evitarlo?

ADEMÁS DEL TRABAJO EN CADA ÁREA, EL CONJUNTO HA DE MANTENER COHERENCIA

Descartar es avanzar

Un videojuego típico está compuesto de muchas piezas: modelos 3D, texturas, animaciones, sonidos, música, escenarios, personajes, líneas de guion, diálogos, puzles, etc. Por debajo de esos elementos claramente visibles hay más partes indispensables para el funcionamiento y atractivo del juego: millones de líneas de código de engines 3D, motores de física, sistemas de carga de datos, IA... Uniéndolo todo está el diseño, que da razón y sentido a cada pieza que lo forma: gameplay, mecánicas, ritmo, dificultad, controles, repuestas visuales y sonoras, premios y castigos, probabilidades, etc. Si durante el desarrollo de un videojuego nos damos cuenta de que algunas ideas de partida no eran todo lo divertidas o interesantes que pensamos, necesitamos adaptarlas, modificarlas... O sustituirlas y descartarlas llegado el caso, aunque resulte difícil. Eso sí, estos cambios pueden obligar a su vez a retocar otras áreas del juego, llegando a afectar a todo el equipo y consumiendo semanas o meses de trabajo.

Cometiendo Errores

En 1995, mientras desarrollaba con mis compañeros de Noriaworks el videojuego «Speed Haste» –un juego de coches en 3D–, nos encontramos con que la sensación de control y velocidad conduciendo a grandes velocidades era deficiente. No parecía que el coche fuera rápido, y sobre todo, el jugador no sentía el agarre, los derrapes o frenazos de la forma que otros grandes del género sí conseguían transmitir. Estuvimos modificando parámetros de conducción y de la física del coche durante días, pero no conseguimos mejorar la sensación. Finalmente, una noche decidí probar a modificar la forma en que la cámara seguía los movimientos del coche, y... ¡Eureka! Conducir el coche por fin era una experiencia emocionante. ¡Lo habíamos conseguido!

Aun cuando un juego tenga problemas claros –ya sean de ritmo, dificultad, claridad, rendimiento,



Maxis dedicó gran esfuerzo a los prototipos de «Spore». Sin embargo, el juego no obtuvo el éxito esperado. ¿Una fórmula demasiado extraña y abierta?



Sagas como «Assassin's Creed» han hecho evolucionar su concepción inicial para afinar y dar lugar a entregas cada vez más ágiles, variadas y divertidas.



Partiendo de una fórmula clásica MercurySteam ha innovado en aspectos "menores" para lograr una sólida jugabilidad en la saga «Castlevania».



Rockstar llevó la mecánica de los sandbox a un nuevo nivel con «Red Dead Redemption», con una genial labor para integrar escenario, guión y personajes.



Aunque la saga «Total War» ha evolucionado mucho, el concepto original permanece inalterado. Sin un prototipado eficaz el desarrollo sería imposible.

PROTOTIPO ARTÍSTICO





El trabajo de arte en Blizzard –en este caso para «Hearthstone»– ha estado sujeto a un riguroso proceso de prototipado, necesario para respetar la estética del universo Warcraft.

El equipo gráfico de un juego necesita al principio afinar con precisión el estilo artístico, estético y técnico de los recursos de arte del juego. Esto implica tener claro no solamente el aspecto de los personajes, escenarios y objetos por separado, sino también la forma en que se integran unos con otros, y los requisitos y limitaciones técnicas con los que se construyen.

Los prototipos de arte con frecuencia se construyen en las propias herramientas de creación gráfica: Photoshop, 3D Studio MAX, etc. Por ejemplo, un grafista puede construir una secuencia que muestra un efecto visual de lluvia sobre el escenario del juego usando las potentes herramientas de sistemas de partículas de su programa de modelado 3D; y una vez alcanzado el aspecto visual deseado, retocar y reconstruir ese objetivo usando técnicas que estén soportadas por el engine 3D del juego.

Es en la fase en la que se define un prototipo cuando los artistas gráficos establecen el objetivo de calidad y estilo visual con las herramientas y recursos a su alcance.



De igual manera se realizan prototipos animados para personajes, escenarios, e incluso interfaz gráfico, animaciones de logotipos, y cualquier otro elemento que resulte más fácil construir y renderizar en una herramienta estándar que directamente en el juego. Esto facilita las pruebas, proponer y presentar alternativas e ideas diferentes, para elegir la mejor antes de realizar el trabajo completo de integrarla en el juego final.



La capacidad de adaptación del prototipo es esencial. De otro modo un juego como «World of Warplanes» tendría muy difícil introducir cambios y mejoras.



Firaxis realizó un excepcional trabajo en la concepción de «XCOM Enemy Unknown», que mantiene la esencia del original con una jugabilidad modernizada.

o visuales–, puede ser muy difícil averiguar la raíz de los mismos, o sus posibles soluciones. Todas las piezas del juego están interconectadas y afectan a la experiencia de jugarlo. Aunque tuviéramos todo el tiempo del mundo para hacer el juego, necesitaríamos probar y probar a ciegas hasta que un día la solución se presente ante nosotros.

Para no quedarnos bloqueados necesitamos poder encontrar, rápida y eficazmente, los problemas de nuestro juego y sus soluciones correspondientes. Necesitamos probar los fundamentos del juego cuanto antes, y poder experimentar ágilmente con ellos hasta dar con la fórmula definitiva que queremos que haga de nuestro juego una experiencia gloriosa. El momento ideal para hacer esto es al principio, antes de que el juego sea demasiado grande y los problemas anteriormente descritos nos dificulten demasiado seguir avanzando.

La iteración es clave

La idea fundamental del **prototipado**[1] es, entonces, realizar el mínimo trabajo necesario para responder al mayor número de preguntas sobre el juego. Se trata, en definitiva, de crear una versión de nuestro proyecto que demuestre que las bases fundamentales del juego están claras y que el resto del tiempo va a consistir "simplemente" en dotarlo de contenidos. A partir de ahí, el desarrollo puede prolongarse meses o años pero sabremos que todo el trabajo será útil y encajará de forma eficiente. El prototipado toma diferentes aspectos en distintas disciplinas del desarrollo, y por desgracia todavía hay muchos equipos que no tienen la suficien-



«The Last of Us» es un ejemplo de cómo desarrollar un prototipo de forma exitosa. Las variantes que pueden afectar a la jugabilidad están muy bien integradas.

PROTOTIPO DE DISEÑO

Aunque la disciplina de diseño puede ser la más abstracta de las tres, centrada inicialmente en la concepción y exploración de ideas, pero no en su implementación, es de hecho la que más herramientas tiene para prototipar esos conceptos, y la que más puede beneficiarse de hacerlo, ya que el trabajo de todo el equipo va a estar basado en las decisiones del diseño.

Muchos diseñadores con orientación técnica utilizan sistemas sencillos de programar como Flash o GameMaker para prototipar sus ideas. Excel es una herramienta muy útil para cualquier diseñador, por sus facilidades para organizar ideas, tabular números y fórmulas, y visualizar resultados en forma de gráficas. En muchos casos también se pueden usar las macros programables de Excel para prototipar funcionalidades y para simular interacciones entre los elementos de juego, por ejemplo los combates entre unidades de un juego de estrategia.

Pero un diseñador puede también prototipar ideas lejos del ordenador: los conceptos básicos de muchos juegos se pueden reducir a interacciones entre cartas, o fichas de un tablero, y construir los prototipos de esa manera. También es posible utilizar piezas de cartón, o incluso conjuntos de construcción, como LEGO, para diseñar la disposición general de los niveles de un juego, y sacar conclusiones sobre navegabilidad, facilidad de interpretarlos (o de perderse en sus laberintos) y tamaño general. Grandes maestros como Hideo Kojima han usado esta técnica para dar forma a los escenarios de juegos como «Metal Gear Solid».



Una idea tan aparentemente sencilla como la de «Candy Crush Saga» encierra un sólido trabajo de diseño que partió de un prototipo conceptual muy bien concebido.



En el ámbito del diseño de juegos, Hideo Kojima es toda una autoridad. Su visión ha dado lugar a conceptos innovadores en el diseño y recreación de escenarios.



EL EXPERTO
Javier Arévalo Baeza



El autor del taller de este mes es Javier Arévalo Baeza, Director Técnico de Nuevos Proyectos Sociales en Pyro Studios.

› Javier empezó a desarrollar videojuegos comerciales en el año 1986, con los títulos **«Stardust» y «Bronx»**. En 1995 desarrollo **«Speed Haste»**, uno de los primeros juegos españoles con tecnología 3D y distribución mundial.

› En Pyro Studios trabajó en **«Commandos: Tras Las Líneas Enemigas»**, fue responsable de la tecnología de **«Commandos 2: Men of Courage»** y dirigió el juego de estrategia **«Praetorians»**.
En diferentes etapas en el extranjero, dirigió la programación de **«Microsoft NBA Inside Drive 2000»** en Chicago y fue uno de los responsables de la tecnología de **«Prototype»** en Vancouver.

› Actualmente es profesor en el **Máster en Programación de videojuegos de U-tad.**

te experiencia o método de trabajo para realizar un prototipado efectivo. Los **patrones**[2] principales a tener en mente cuando prototipamos un juego son los siguientes:

- **Preguntas concretas que responder.** Pueden ser tan generales como: "¿Es la idea de juego divertida?", o precisas como: "¿Puede mi tecnología gráfica representar personajes tan reales?"
- **Conseguir los máximos resultados con el mínimo esfuerzo.** Reutilizar gráficos y código de proyectos anteriores, y no perder tiempo en nada que no contribuya directamente a responder a las preguntas que tenemos.
- **Sacar conclusiones de las respuestas y estar dispuestos a abandonar conceptos.** Los requisitos de gráficos y programación de un juego comercial son mucho más estrictos que los que exigimos a nuestros prototipos. Por ello, un prototipo con frecuencia resulta una base poco sólida para construir el juego completo. Lo importante es que tirar y reconstruir los contenidos de un prototipo es más efectivo que hacer piezas completas del juego.

EL PROTOTIPADO PERMITE PONER A PRUEBA LA MECÁNICA DEL JUEGO EN SU ESTADO PRIMIGENIO

Hay ejemplos de prototipos que se centran en las necesidades de una disciplina concreta, sea diseño, arte o programación, mientras que otros se dedican a validar y precisar la manera en que las necesidades de dos o tres de esas disciplinas encajan entre ellas. Por ejemplo, la programación puede construir prototipos que ayuden a determinar el equilibrio correcto entre la cantidad de personajes simultáneos en pantalla y la cantidad de polígonos que deben tener estos personajes.

El caso de «Spore»

El prototipado no siempre conduce a buenos resultados. El mayor ejemplo en la historia de los juegos probablemente sea «Spore», que contó con una extensa fase de prototipado y aun así su desarrollo se alargó hasta 5 años para no conseguir el éxito buscado. Los desarrolladores de Maxis pusieron a disposición del público algunos de los prototipos del juego, que estudiaban conceptos como la formación de una galaxia o la erosión del agua sobre un terreno. Esos **prototipos**[3] están disponibles para su descarga. ¡Échales un vistazo!

Y es que, como ves, la creación de un prototipo determina en gran medida el éxito de un videojuego. **J.A.B.**

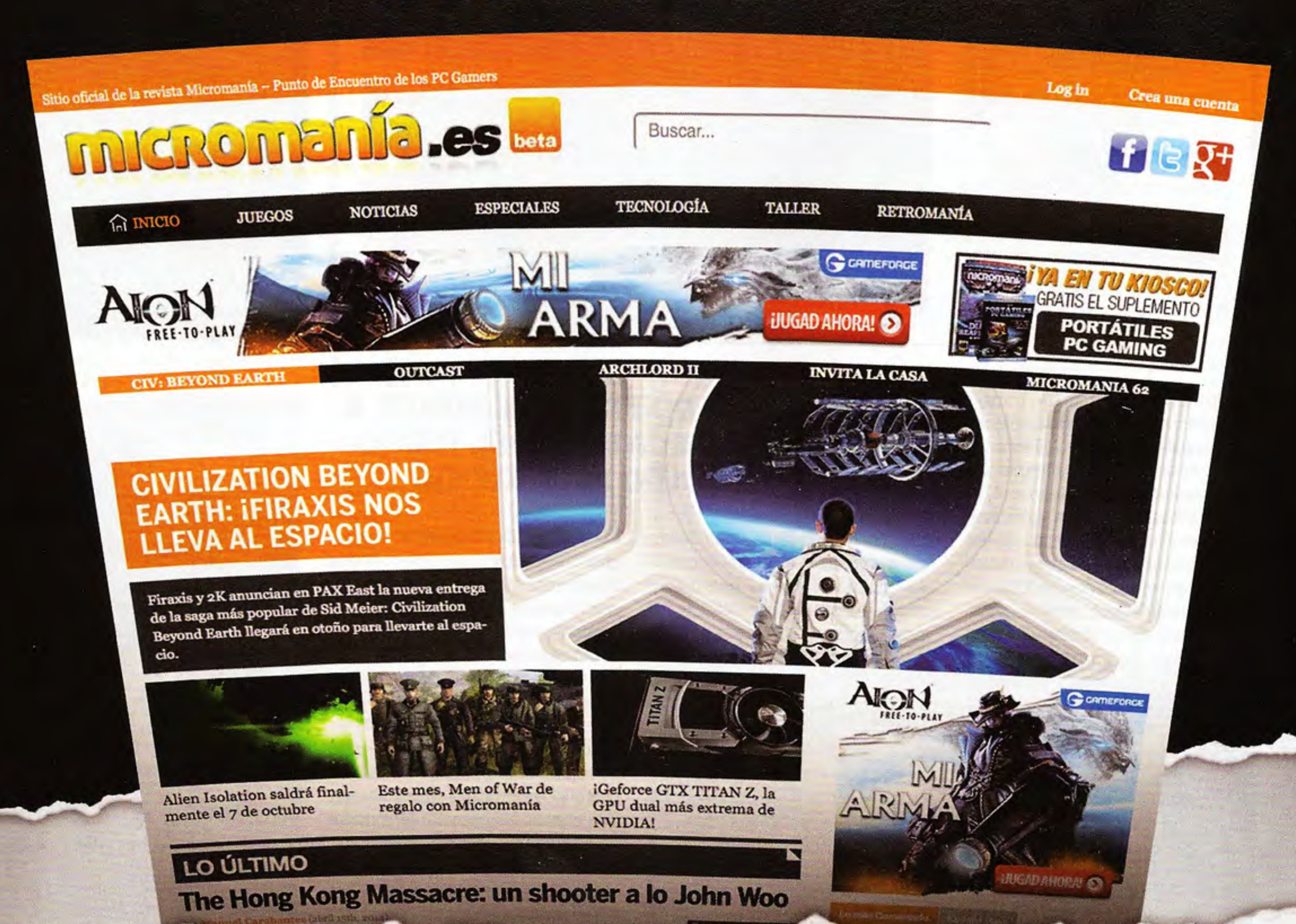
REFERENCIAS



1. Como crear un Prototipo: Gamasutra, (Kyle Gray, Kyle Gabler, Shalin Shodhan y Matt Kucic) **www.gamasutra.com/view/feature/2438/how_to_prototype_a_game_in_under_7_.php**

2. Prototipado de juegos: Lostgarden (Daniel Cook) **www.lostgarden.com/2005/08/common-game-prototyping-pitfalls.html**

3. Prototipos de «Spore»: Maxis **www.spore.com/comm/prototypes**



Sitio oficial de la revista Micromanía – Punto de Encuentro de los PC Gamers
Log In
Crea una cuenta
micromanía.es beta
Buscar...
INICIO
JUEGOS
NOTICIAS
ESPECIALES
TECNOLOGÍA
TALLER
RETROMANÍA
AION FREE-TO-PLAY
MI ARMA
GAMEFORGE
¡JUGAD AHORA!
¡YA EN TU KIOSCO!
GRATIS EL SUPLEMENTO
PORTÁTILES PC GAMING
CIV: BEYOND EARTH
OUTCAST
ARCHLORD II
INVITA LA CASA
MICROMANIA 62
CIVILIZATION BEYOND EARTH: ¡FIRAXIS NOS LLEVA AL ESPACIO!
Firaxis y 2K anuncian en PAX East la nueva entrega de la saga más popular de Sid Meier: Civilization Beyond Earth llegará en otoño para llevarte al espacio.
Alien Isolation saldrá finalmente el 7 de octubre
Este mes, Men of War de regalo con Micromanía
¡Geforce GTX TITAN Z, la GPU dual más extrema de NVIDIA!
LO ÚLTIMO
The Hong Kong Massacre: un shooter a lo John Woo

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Los últimos números de Micromanía habíamos acompañado la revista de un suplemento con la idea de contrarrestar la ausencia de un juego en descarga digital inédito de regalo. El mes pasado, sin embargo, contamos excepcionalmente con la posibilidad de ofreceros un DVD con el Free-2-Play «Aion». En general, nos habéis mostrado una gran aceptación y una activa participación en Facebook y en la web de Micromanía. Por todo ello os damos las gracias y renovamos nuestro compromiso para buscar ofreceros lo mejor.

En el presente número, ya véis, no hay suplemento, pero sí un juego inédito. Decidnos qué os parece... ¡Ah, y no olvidéis de sugerirnos ideas para próximos suplementos!

facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

THE ELDER SCROLLS ONLINE



Llevábamos mucho tiempo esperando «The Elder Scrolls Online» pero lo cierto es que aquí, entre bastidores, no todos acabábamos de creernos que la recreación de Tamriel fuera tan detallada y profunda como la de los mundos de las entregas pasadas de esta saga. Pero, no, nuestros temores se han desvanecido definitivamente. En «The Elder Scrolls Online» nos encontramos un formidable juego de rol en un mundo abierto, repleto de posibilidades, pero lo mejor es que los fans podemos compartirlo.

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Nacho García: Una cosilla que no entiendo bien es que: ¿cómo a estas alturas, en las páginas de Selección del Lector y Lista de Micromanía, no hay una sección específica para los juegos online? [...] Hoy día hay muchísima variedad, no es como hace 10 años que sólo estaban «WoW» o «EVE»...
2 de abril a la(s) 1:57 ·



Jose Manuel Castillo Martos: [...] A mí me parece genial y hasta ahora no he tenido problemas con los códigos. Lo de volver a darnos las revistas en PDF sería genial [...] Y también me gustaría volver a los juegos en formato físico.
5 de abril a la(s) 14:55 · Me · 1



Sergio TeNutre: Muy buena idea añadir un free-to-play exclusivo. Les sigo desde hace mucho tiempo... ¡Sigan así! (A ver si en la próxima cae algún shooter).
28 de marzo a la(s) 15:31 ·



Micromanía: Nacho, la Lista de Micromanía son nuestras recomendaciones, mientras que la Selección del Lector son los juegos por los que mostráis más aceptación. Están pensadas en función del género (Rol, Acción, Velocidad) y no del formato o la modalidad (Online, MMO, Free-2-Play). No obstante, tomamos nota de tu sugerencia porque ciertamente los MMO tienen poca presencia.

MICROENCUESTA

TITULAR PARA LA MICROENCUESTA

En anteriores meses hemos llevado un suplemento dedicado a hardware acompañando a Micromanía. Habrá uno próximo y esta vez te consultamos... Si te diéramos a elegir... ¿De qué cuestiones te gustaría que tratase el próximo suplemento?

1. Suplemento Retro. Deberíais llevar de vez en cuando un suplemento hablando de juegos antiguos tanto para rememorarlos como para darlos a conocer.
2. Más Hardware y tecnología. Hay muchas tecnologías en desarrollo que tienen una aplicación directa en los videojuegos. La Realidad Virtual, los servicios de streaming, las pantallas 4k.
3. Periféricos. Manteniendo la línea actual, creo que ya le toca a los periféricos gaming: Ratones, teclados, joysticks y puede que gamepads.

No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**



» DESCARGAS » «HAWKEN»

GUERRAS ROBÓTICAS

El planeta Illal vive un cruento conflicto. Crea un piloto, toma tu Mech y contribuye en la victoria para el bando que tú elijas



«Hawken» ha atraído la atención por anunciar soporte para Oculus Rift y coquetear con demos para jugar en streaming.



Los jugadores pueden elegir entre varios diseños de Mechs y configurar su armamento según sus gustos.

Llevábamos ya un tiempo sin disfrutar en PC de un buen juego de acción con mechs en el que pudiéramos controlar esos robots gigantes en combates multitudinarios, pero después de levantar no poco interés «Hawken» va cobrando forma. Adhesive Games ha estado trabajando durante los últimos años en un título que nos permite volver a participar en emocionantes duelos de gigantescos humanoides mecanizados. Aún no está del todo acabado, pero ya es posible jugar con una versión de desarrollo avanzada, gracias a la modalidad de acceso anticipado.

16 Mechs

«Hawken» nos permite involucrarnos en la guerra mecanizada que que asola el planeta Illal. Controlando un robot gigante "mech" (o mecha, si lo prefieres), deberemos combatir o superar los obstáculos que se interpongan en nuestro camino para conseguir que nuestro bando se alce con la victoria. Bajo esta premisa tan sencilla, nos encontramos con un juego de acción que nos ofrece la oportunidad de combatir en diferentes terrenos dentro del mismo planeta y elegir entre 16 mechs personalizables, cada uno con su propio armamento y blindaje.

Cinco modos multijugador diferentes nos permiten compartir la experiencia con otros jugadores de carne y hueso, desde los típicos combates de todos contra todos hasta la habitual captura de banderas, pasando por un modo cooperativo en el que cuatro pilotos deberán resistir 25 oleadas de mechs enemigos controlados por la IA.

Pero lo mejor de todo es que el juego es completamente gratuito. Solo tendrás que crear una cuenta y empezar a jugar. Eso sí, aún no está terminado y puede contener algunos fallos, pero en general la experiencia es recomendable. Lo tienes en **playhawken.com**

¡EXTRAS!

LARA EN COMBATE

» MERCHANDISING » FIGURA DE «TOMB RAIDER»



Si quieres un recuerdo de tu paso por «Tomb Raider», no te pierdas esta espectacular estatua de la joven arqueóloga de 51 cm de altura fabricada por Gaming Heads. Pintada a mano, recrea a Lara herida empuñando su arco en la cumbre de las montañas de Yamatai. El precio por adquirirla es de casi 240 €.

www.vistoenpantalla.com

PISTOLA PIRATA

» MERCHANDISING » RÉPLICA «ACIV BLACK FLAG»

Si te gusta coleccionar objetos relacionados con «Assassin's Creed», entonces este artículo es para ti. Una recreación fiel de la pistola pirata que utiliza Edward Kenway en la última entrega, «Assassin's Creed IV: Black Flag», y que ha sido fabricada con madera y metal envejecido para un aspecto realista. El producto cuenta con certificado de autenticidad y tiene una buena relación calidad/precio, ya que cuesta alrededor de los 60 €.

vistoenpantalla.com

MODS EN DESCARGA

MEJORAS PARA «UT3»



El usuario "Revilution" ha creado un mod para «Unreal Tournament 3» que permite modificar muchas de las características del bonus pack «Titan Mutator», el cual convertía a nuestros personajes en auténticos Titanes. Entre sus muchos cambios, se incluyen una vista en primera persona más realista, la incorporación de una barra de estado y la eliminación de algunos fallos del juego original.

» **www.moddb.com/mods/oversizer-device**

LADRONES DEL NANOSUIT



"Spear" es un mod individual para «Crysis 2» diseñado por el usuario "Kantham" que nos invita a combatir contra una facción llamado "Cell" que pretende apoderarse de nuestro traje. El mod nos permite elegir entre tres clases de personajes, y añade dos nuevas armas, efectos climáticos aleatorios durante las misiones y un sistema de desafíos aleatorios que hace que cada misión sea siempre distinta.

» **www.moddb.com/mods/spear**

ACCIÓN PELICULERA



"Double Action Boogaloo" es un mod multijugador para «Half-Life 2: Deathmatch» que ha sido diseñado para recrear las escenas de acción de muchas de las películas de la década de los 90, sobre todo las de John Woo y Michael Bay. De esta manera, los personajes pueden realizar saltos espectaculares y volteretas irreales para escapar del fuego enemigo y, por supuesto, utilizar todo tipo de armas.

» **www.doubleactiongame.com/**

» ACTUALIDAD » «WARGAME: RED DRAGON»

WARGAME ABRE EL FRENTE ASIÁTICO

La saga Wargame traslada la Tercera Guerra Mundial a Asia, donde podemos manejar por primera vez unidades navales



Eugen Systems acaba de lanzar «Wargame: Red Dragon», tercera entrega de la saga de estrategia bélica en tiempo real que empezó con el estupendo «Wargame: European Escalation» y continuó con el no menos interesante «Wargame: Airland Battle». Como los seguidores de la serie saben, se trata de juegos de presupuesto y precio medios, pero sin renunciar a unos altísimos niveles de verosimilitud y calidad técnica.

Escalada bélica

Al igual que las anteriores entregas, «Wargame: Red Dragon» nos traslada a un pasado cercano alternativo en el que la Guerra Fría ha desembocado en la Tercera Guerra Mundial. La fecha exacta en esta ocasión es el periodo entre 1975 y 1991. El conflicto se extiende ahora de Europa a Asia. Los dos grandes bloques liderados por EE.UU. y la U.R.S.S. llevan el enfrentamiento a varias naciones asiáticas y oceánicas: Australia, Nueva Zelanda, Japón, China y las dos Coreas. En total, en «Wargame: Red Dragon» toman parte 17 países.



La orografía asiática tiene sus particularidades. Que se lo digan a los americanos que lucharon en Vietnam.



Las unidades navales se dividen en seis categorías que es preciso combinar. Unas te dan potencia de fuego, mientras que otras son más rápidas y maniobrables.

En cuanto a la jugabilidad, la novedad eran las unidades aéreas, en «Red Dragon» lo son las navales. El medio acuático cambia las reglas de enfrentamiento que conocíamos hasta ahora. La movilidad, velocidad y alcance de los barcos es crucial para dominar puntos a los que las unidades de tierra no pueden llegar.

Un modo online grande

Por último, hay que destacar el multijugador. No es revolucionario, pero a los que se acerquen a la saga Wargame por primera vez descubrirán enormes partidas online masivas de hasta 20 jugadores. Un juego de estrategia realista en tiempo real que, en definitiva, vale lo que cuesta: 39,99 € en Steam. Tienes más información en **www.wargame-rd.com**

¡SIGUE JUGANDO!

ANÍBAL HA INVADIDO «ROME II»



Como te adelantamos el mes pasado, «Total War Rome II» recibe su segunda campaña adicional: «Aníbal a las puertas». En los primeros compases de la Segunda Guerra Púnica, Roma y Cartago están enfrentadas en una conflicto bélico en el que debes elegir tu bando. Al igual que sucedía en «César en la Galia», en este nuevo DLC los cambios son numerosos: desde un mapa de campaña rediseñado hasta novedades en los árboles tecnológicos. Cuesta 14,99 € y está disponible en la tienda online de Sega y en Steam.

» **www.totalwar.com**

MÁS GUERRA ONLINE EN «COMPANY OF HEROES 2»



A comienzos de este verano, «Company of Heroes 2» estrenará una expansión autojugable titulada «The Western Front Armies» dedicada en exclusiva al multijugador. Ambientado en el frente occidental, este DLC traerá como novedad más destacada los dos contingentes en liza: los Estados Unidos por un lado, y por el otro las fuerzas occidentales de la Wehrmacht. Si sólo te interesa jugar con uno de los bandos, que sepas que se pueden comprar por separado, aunque no sale tan económico, eso sí.

» **www.companyofheroes.com**

¡EXTRAS!

LO NUEVO DE JULIAN GOLLOP

» ACTUALIDAD » DESARROLLO DE «CHAOS REBORN»

Julian Gollop, el creador de juegos de estrategia tan extraordinarios como la saga «XCOM», está trabajando en un remake de «Chaos», el clásico de los 80 que él mismo hizo para ZX Spectrum. Por el momento está en fase de búsqueda de financiación, pero ya ha mostrado algunas ideas interesantes. No lo pierdas de vista. Más información: **www.chaos-reborn.com**



VIVE LA PELÍCULA «CUBE» SOBRE UN TABLERO

» COMPRAS » JUEGO DE MESA «ROOM 25»

Si has visto la película de culto "Cube", entonces poco más hay que contarte sobre la ambientación de «Room 25», un juego de mesa de estrategia inspirado en el filme que encumbró a Vincenzo Natali. Los jugadores están atrapados en un laberinto de 25 habitaciones cúbicas del que deben escapar. Al igual que en la película, pasar a la habitación de al lado es peligroso, ya que puede haber trampas mortales escondidas, y también puede suceder, en función de la modalidad de juego escogida, que algunos jugadores sean infiltrados. Por supuesto, las habitaciones se mueven, como en "Cube". Un juego de estrategia emocionante, sencillo y barato: unos 23 €. Búscalo en: **www.muevecubos.com**



ACTUALIDAD DESARROLLO DE «DCS TYPHOON»

EUROFIGHTER TYPHOON EN DESARROLLO PARA DCS

La compañía británica VEAO aborda el desarrollo de un simulador del Typhoon para el entorno DCS y Flaming Clifffs

El desarrollo de un sim del caza europeo Typhoon para DCS es todo un acontecimiento para los aficionados.

El entorno de Digital Combat Simulator (DCS) suma más y más proyectos de "third parties", cada vez más interesantes. Con la reciente actualización de «DCS: Flaming Cliffs 3» –última evolución de «Lock On»– este simulador se independiza del juego original, facilitando la aparición de nuevos simulaciones de combate aéreo moderno. Los estudios de VEAO son de los más especializados y ya han puesto a disposición de los "testers" una beta del entrenador Hawk T1A, mientras se ultima su versión comercial (39,99 €). El siguiente paso es el sim del Eurofighter Typhoon, que ya estaba en proyecto y que por fin comenzamos a descubrir.



VEAO ya muestra exhibiciones aéreas virtuales en vídeo del modelo del Typhoon.

Según anuncia en su web oficial –y como ya se ha podido ver con el entrenador «DCS Hawk»– VEAO desarrolla modelos con cockpits completamente funcionales, misiones y compatibilidad con el entorno de DCS. Tienes que echarle un vistazo a su web en **www.veaosimulations.co.uk**

LABORATORIO SIM

¡HAZ EL CABRA!



«Goat Simulator», lo último en simulación caprina. Así se presenta este juego de simulación física en el que ves los efectos de lanzar una cabra. Cuesta 10 € la tontería, pero, oye, está muy bien hecha.

store.steampowered.com

MÁQUINAS A LA OBRA



«Construction Machines 2014» es un interesante juego de simulación, con una gran atención a las físicas y al manejo de maquinaria pesada de construcción y demolición. Está disponible por 12 €.

store.steampowered.com

AVENTURA

ACTUALIDAD LANZAMIENTOS «DREAMFALL CHAPTERS»

DREAMFALL CHAPTERS, 8 AÑOS DESPUÉS

Dejó una huella imborrable en muchos aventureros. Ahora «Dreamfall» regresa, con el diseño y la narrativa les cautivó

Recuerdas a la carismática Zoe Castillo, ¿no? La despedimos es una cama de hospital, en Casablanca. ¿Estaba muerta o soñando? El final de «Dreamfall» dejaba abiertas las puertas a una continuación, que su creador, Ragnar Torquist prometió en 2007. Pero la cosa se complicó. En 2012 Torquist abandonó Funcom y compró los derechos de «Dreamfall». Tras recaudar 1.5 millones de dólares en Kickstarter, «Dreamfall Chapters» es ya una realidad.



Tres personajes en dos mundos paralelos, ciberpunk y fantasía, entretejen sus vidas... y sus sueños.

¿Sueños o destino?

El nuevo juego continúa precisamente donde lo dejó el anterior. Dos mundos paralelos y tres personajes controlables, con una dramática historia que requiere salvar a personas atrapadas en el mundo de los sueños.

Saldrá en noviembre, pero puedes reservarlo ya en la web oficial para obtener regalos. Tienes más información en **redthreadgames.com/games/chapters/**



MINIAVENTURAS

MUERTE POR PARTIDA DOBLE



«Dead Synchronicity» es una aventura española bastante sangrienta e inquietante que mezcla ciencia-ficción, apocalipsis, y campos de concentración. ¡Busca financiación!

www.deadsynchronicity.com

DEL MÓVIL AL PC



Una de las mejores aventuras para móviles, «Tiny Thief», que además es española, ha aterrizado en Steam. Sigilo y puzzles con un diseño artístico delicioso. ¡Juégala!

store.steampowered.com/app/257080/

ACTUALIDAD / DESCARGAS «SHROUD OF THE AVATAR: FORSAKEN VIRTUES»

REGRESO A BRITANNIA EN SHROUD OF THE AVATAR

Lo nuevo de Richard Garriott –el mítico "Lord British–" está en camino. Rol de la vieja escuela, con el legado de «Ultima»

Durante el pasado mes de marzo «Shroud of the Avatar» batió sus propios records en la carrera para obtener financiación colectiva en la plataforma Kickstarter. Ya está a punto de alcanzar los 4,000.000 $. ¿Y quién, sino Richard Garriott, el creador de la saga «Ultima», sería capaz de atraer tanta atención? El desarrollo sigue sumando esfuerzos para implementar nuevos contenidos en la versión final del primer capítulo de «Shroud of the Avatar», previsto para octubre.

Casi 100.000 usuarios están ya registrados, pero, aparte de lo notable de la figura de Garriot, ¿qué hace posible que este acto de fe sea compartido por tantos miles de usuarios?



Los jugadores podrán especializarse con una amplia gama de habilidades pero independiente de clases, en áreas como el combate, la magia y la artesanía.

Rol anhelado

Lo que hoy entendemos por "juego social", la experiencia multijugador y por el género de rol, debe mucho a la saga «Ultima». Las relaciones entre los personajes, las quest compartidas y la propiedad virtual de posesiones dentro del juego, fueron llevados por primera vez a un juego con los «Ultima». Ahora, con la idea de mantener este mismo espíritu, Portalarium quiere combinar una profundidad narrativa en la historia y una gran variedad de experiencias multijugador en «Shroud of the Avatar». Además, las consecuencias en las decisiones, los dilemas éticos y el comercio también serán aspectos esenciales.



«Shroud of the Avatar» contemplará el juego individual, con amigos o multijugador en un mundo abierto.

Tu castillo

Por supuesto, disponer de tierras para construir una casa y hasta un castillo –y decorarlo– también estará contemplado. La compañía, de momento, promete otorgar grandes ventajas para ello a quienes hayan ayudado a financiar el juego. Tentador, ¿eh? Para estar al día o participarl visita su web: **www.shroudoftheavatar.com**

¡EXTRAS!

«DARKSIDERS» DEFINITIVO

COLECCIÓN RECOPILATORIO «DARKSIDERS»

BadLand Games ha lanzado un pack recopilatorio con «Darksiders Complete» para PC. Se trata de una colección que incluye las dos entregas de la saga Vigil Games y un código de Steam para descargar un total de 13 DLC por 39,99 €.

badlandgames.com



VIVE «THE FALL» EN PC O TABLET

DESCARGAS «DEUS EX: THE FALL»

La última entrega de «Deus Ex» ya está disponible como descarga digital, en versiones de PC, iOS y Android. «Deus Ex: The Fall» se sitúa en el universo de «Human Revolution» pero con nuevos personajes y una nueva historia. Cuesta 9,99 €.

store.eu.square-enix.com



MINIROL EN DESCARGA

HAN ROBADO EL SOL



«Child of Light» ya está a punto para su lanzamiento. Desarrollado por Ubisoft Montreal, este juego de rol inspirado en los cuentos de hadas cuenta una historia en el reino de Lemuria, donde la Reina Negra ha robado el Sol, las Estrellas y la Luna. Aurora, la protagonista ha de recuperarlos, entablando combates por turnos en indiviual o cooperativo. Está en Castellano y cuesta 15 €.

childoflight.ubi.com

LOS PIRATAS DEL PIXEL ATACAN EN 2D



Combinando plataformas de scroll 2D, el aire retro y un entorno abierto, Pixel Piracy es una divertida locura indie en el que nos convertimos en un capitán pirata. Reclutar nuestra tripulación y personalizar nuestro barco son algunas de las cosas que podemos hacer entre abordaje y abordaje. De momento, el juego sólo está disponible como acceso anticipado por 14 €.

store.steampowered.com

UNA FORTALEZA EN EL AIRE



Bajo el título «Windforge» nos llega este juego de rol que se desarrolla en scroll lateral y permite ir construyendo una imponente fortaleza aérea mediante bloques. La resolución de puzles y la exploración son los principales elementos para el progreso de tu personaje, en un inmenso entorno con fases de generación aleatoria. Está ya disponible en Steam por un precio de 14 €.

store.steampowered.com

DESCARGAS «EUROLEAGUE 2K14»

BALONCESTO EUROPEO

Mantén actualizada la información de tus partidos de la Euroliga de baloncesto con el mod "Euroleague 2K14"

Uno de los aspectos más destacados de «NBA 2K14» es que nos ofrece la posibilidad de disputar partidos de la Euroliga de baloncesto con 14 equipos oficiales, algo que todos los aficionados a este torneo hemos agradecido efusivamente. Pero si quieres mantener esta información actualizada con los últimos cambios de la auténtica competición, tal vez te interese el mod que un grupo de aficionados ha creado para ese fin.

Con "Euroleague 2K14", podrás mantener al día los 14 equipos con todos los datos actuales, además de añadir algunas otras características que no se añadieron al juego original, como las caras auténticas de todos los jugadores, los atributos realistas de cada uno de ellos y varias mejoras para aumentar la precisión de los tiros a canasta.



Una gran iniciativa para todos aquellos que estén intentando emular los triunfos actuales de los equipos españoles en la Euroliga. Lo encontrarás en: **www.nba2k.org/2013/12/euroleague-2k14-patch.html**

Ahora que acaban de disputarse los cuartos de final, la Euroliga está en su máximo apogeo y los 14 mejores equipos de basket de Europa vienen completamente detallados en este parche.

MODS EN DESCARGA

GRÁFICOS MEJORADOS



Si quieres mejorar el aspecto visual de tu «FIFA 14», prueba este mod. Dhonchik ha aumentado la calidad y ha añadido variaciones para PC más lentos.

fifa-patch.com/2014/03/fifa-14-ultra-graphics-v1-5-by-dhonchik.html

CAMBIO DE CÉSPED



¿Estás cansado de ver siempre el mismo césped en «PES 2014»? Pues con el parche de Hamid2000 y Mr.S4ti, podrás cambiarlo y elegir entre seis diferentes.

www.pesoccerworld.com (cesped-pack-v1-pes-2014)

VELOCIDAD

LANZAMIENTO «GAME STOCK CAR EXTREME»

GAME STOCK CAR EVOLUCIONA



Reiza Studios ha lanzado nuevo contenido con la versión 1.5 y el DLC que renombra el juego como Game Sockt Car Extreme

El contenido del parche 1.5 y del futuro DLC en camino será gratuito para todos los jugadores de «Game Stock Car 2013». Además de los añadidos se introducen también mejoras técnicas en física, IA, sonido, etc.



Los estudios brasileños de Reiza han desarrollado una serie de realistas juegos de velocidad bajo el título Stock Cars desde hace tres años. Además de la popular competición brasileña Stock Cars que da nombre al título, la serie ha ido incorporando diversas modalidades de competición que van desde el karting hasta diversas categorías Formula y el Mini Challenge. Ahora, con las últimas actualizaciones gratuitas, la última entrega pasa a denominarse «Stock Cars Extreme», añadiendo un montón de mejoras técnicas y contenido adicional en forma de circuitos y coches.

Extremo en pilotaje

Mientras se incorpora todo ello, Reiza también tiene planes para desarrollar clima dinámico, dinámicas de neumáticos y de transmisión más realistas. El juego cuesta unos 23 € y no para de crecer. Échale un vistazo que merece la pena: **game-stockcar.com.br**

CARRERAS EN LA RED

CALIBRE 10 PARA CORRER



Velocidad y shooter, en «Calibre 10 Racing» puede ser el piloto o el artillero de tu equipo, manejando una torreta fija para destruir el bólido del rival. Está en Steam como acceso anticipado por 19,99 €.

store.steampowered.com

KRAUTSCAPE VUELA



También en Steam y como acceso anticipado, «Krautscape» es un insólito juego en el que, mientras un jugador construye tramos de pista, los demás lo persiguen pilotando coches-pájaro.

store.steampowered.com

ACTUALIDAD » «GHOST RECON PHANTOMS»

ALÍSTATE CON LOS GHOST RECON PHANTOMS

Ubisoft lanza la versión final de su shooter táctico free2play cambiándole el nombre: ahora se llama «Ghost Recon Phantoms»

La beta de «Ghost Recon Online» ha durado casi dos años. Eso es mucho; tanto, que seguro que más de uno daba por hecho que la versión final ya había salido. Para llamar la atención y dar a conocer el lanzamiento, que se produjo a mediados de abril, en Ubisoft han decidido cambiarle el nombre al juego. Ahora se llama «Ghost Recon Phantoms».

Nuevo título, mismo juego

El juego, en esencia, es el mismo: un shooter online en tercera persona basado en el modelo de explotación free2play con micropagos y con una jugabilidad de carácter táctico, como es propio de la franquicia «Ghost Recon», que exige coordinación entre los miembros de cada equipo, así como un equilibrio de roles entre las tres clases disponibles: asalto, reconocimiento y especialista. Más allá de estos fundamentos de identidad, hay numerosos cambios respecto a la beta. El más evidente es el apartado gráfico, que ha mejorado mucho gracias a un profundo trabajo de rediseño.

En cuanto a la experiencia de juego, dos son las novedades más destacadas: emparejamiento y personalización de armas. El emparejamiento ahora tiene en cuenta la equipación y las habilidades de los jugadores para formar equipos más igualados. Y en la personalización de armas, el nuevo sistema ModMaster permite poner a punto el arsenal de manera más ajustada a los gustos del jugador. Además, se han bajado los precios en la tienda.

Un shooter con solera

Si probaste la beta, deberías echarle un vistazo a la versión final. Los amantes de la acción online más realista, no pueden dejar de probar «Ghost Recon Phantoms», último heredero de una larga tradición de grandes títulos del género. Está disponible en Steam desde el pasado 10 de abril. Más detalles: **ghost-recon.ubi.com/ghost-recon-online**



Shooters free2play hay muchos, pero pocos tienen un componente táctico como «Ghost Recon Phantoms».

Hay tres clases: asalto, reconocimiento y especialista. Éste último viene equipado con la tecnología más sofisticada.

EL PERSONAJE



CAMPERSMITH

Me encontrarás en el disparatado universo FPS de «Team Fortress 2». Aunque lo de decir que me encontrarás es una forma de hablar, porque dada mi especialización como francotirador, lo que deseo es que nadie me encuentre.

Soy un experto conocedor de los mejores rincones del juego para apostarme discretamente y hacer pupita a distancia. Lo sé: los francotiradores somos la clase más odiada de la Historia de los videojuegos online. Pero la vida es dura, y a los demás os toca aguantaros.

No es fácil ser un buen "campero". Acertarle en la cabeza a un scout requiere unos reflejos felinos. Y luego está nuestra debilidad, y es que somos presas fáciles para cualquiera que se acerque con sigilo por la espalda; sobre todo los espías.

Tengo un amigo, MechOrk, que es ingeniero, y solemos trabajar juntos. Yo me los cargo a distancia mientras él se ocupa de cubrir nuestra posición con máquinas acribilladoras.

En determinadas misiones, como por ejemplo las de vagonetas, hay que bajar a la arena. En tales situaciones la metralleta, que es mi arma secundaria, funciona bien a corta distancia.

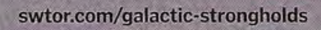
¡SIGUE JUGANDO!

LLEGAN LAS CASAS A «SWTOR»

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «GALACTIC STRONGHOLDS» PARA «SWTOR»

La expansión gratuita «Galactic Strongholds» añadirá a «Star Wars The Old Republic» un completo sistema de housing para que podamos construirnos una casa; o una base de operaciones personalizable, según como se quiera llamar. Al igual que ocurrió con «Galactic Starfighter», el acceso a «Galactic Strongholds» será escalonado: el 24 de junio para los suscriptores, el 29 de julio para los jugadores preferentes, y ya en agosto para el resto.




swtor.com/galactic-strongholds

«FREE TO PLAY», LA PELÍCULA

ACTUALIDAD » PELÍCULA GRATUITA DE VALVE SOBRE «DOTA 2»

Valve produce y distribuye a través de Steam un interesante documental de 75 minutos titulado «Free to Play». Narra las vivencias de tres jugadores que aspiran a ganar el primer torneo internacional de «DOTA 2». El premio para el campeón es de un millón de dólares. Si eres jugador de «DOTA 2», que sepas que por 12,99 € en www.dota2.com/store puedes adquirir un pack de objetos conmemorativo de «Free to Play».

store.steampowered.com/app/245550



Déjate sorprender

Si crees que ya lo has visto todo en cuanto a juegos se refiere, debe ser que no juegas muy a menudo con tu móvil. ¡Si fuera así saldrías a sorpresa diaria!

Pocos aficionados a los videojuegos se atreven todavía a discutir la paradoja de que es en las plataformas "menores", como smarthphones, tablets, etc. donde se concentran las ideas más innovadoras y originales de la industria. Y es que, si dejamos fuera de la ecuación la potencia tecnológica (algo en lo que estas plataformas "alternativas" se acercan cada vez más a las "tradicionales"), en el resto de factores –diseño, jugabilidad y, por encima de todo, originalidad– la referencia hay que buscarla en las apps.

La "culpa" de esta situación se encuentra con toda probabilidad en el bajo costo de la programación en estos dispositivos (siempre en comparación siempre con las plataformas tradicionales, claro), lo que no sólo permite un enorme número de lanzamientos nuevos de forma casi continua (y a más juegos, lógicamente, más probabilidades de que alguno sea una "joya escondida") sino que, sobre todo, permite a los desarrolladores "atreverse" con diseños y conceptos que serían demasiado arriesgados si la inversión necesaria fuera mayor.

THE COLLECTABLES iOS



No vamos a descubrirte ahora quiénes son los chicos de Crytek ni que tienen la buena costumbre de aprovechar al máximo las posibilidades gráficas en sus juegos. «The Collectables», un divertido juego de acción free-to-play que te pone al frente de un escuadrón de mercenarios estrafalariamente peligrosos (si estás pensando en la película "Los Mercenarios", has acertado), comparte esta excelencia gráfica y merecería ser descargado simplemente para contemplar su espectacular acabado. Si además te gustan la acción rápida y sin complicaciones, ¡miel sobre hojuelas!

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 663 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Crytek
- **Web:** *www.thecollectablesgame.com*

LIONHEART TACTICS iOS

Aunque a primera vista «Lionheart Tactics» pueda parecer uno de tantos juegos de rol con combates tácticos por turnos que han aparecido siguiendo la estela de, por ejemplo, la serie «Final Fantasy Tactics» o similares, a medida que profundizas en su jugabilidad vas descubriendo más y más elementos originales y nuevas opciones que lo convierten en una opción muy a tener en cuenta. Es cierto que el sistema de micropagos puede resultar molesto (aunque es posible evitarlo y disfrutar igualmente) pero a cambio puedes descargártelo y jugar de forma gratuita.



FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 83 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Emerald City Games
- **Web:** *lionhearttactics.com*

MONUMENT VALLEY iOS



Pocos juegos han conseguido un acabado visual tan impactante partiendo de una estética a priori tan sencilla como el pixel art, pero el caso es que algunas de las pantallas de «Monument Valley» serían dignas de enmarcarse y colgarse en cualquier pared. Pero ojo, que no se trata sólo de una cara bonita, sno también de un excelente juego de exploración y puzles, con una jugabilidad que combina escenarios imposibles (buscad M.C. Escher en la Wikipedia) con un alucinante sistema de perspectivas. Añádele un argumento apasionante y lo que te queda es un juego imprescindible, de los que aparecen sólo cada mucho tiempo. En serio: no te lo pierdas.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 3,59 €
- **Tamaño:** 147 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** ustwo Studio
- **Web:** *www.monumentvalleygame.com*

¡MUCHO MEJOR ASÍ, DÓNDE VA A PARAR!



Cuando decimos que las características técnicas de smartphones y tablets los convierten en el mejor "habitat" para el desarrollo de los juegos más originales, no podemos dejar de señalar los casos en los que esto es cierto incluso cuando el juego en cuestión no vio la luz por primera vez en estos soportes. Ahí tenemos el caso de «FTL». Cualquiera que haya probado las dos versiones –PC y tablet– coincidirá en que el juego parece pensado desde un principio para ser jugador en una pantalla táctil, vamos, que si la versión original era buena, la versión "portátil" la mejora. Y no es un caso aislado. Son muchos los juegos que han llegado desde otras plataformas, sólo para sorprendernos con un control más intuitivo y natural. ¿Quieres más ejemplos? Pues cualquier juego de cartas, como los de la serie «Magic The Gathering», o las aventuras de Telltale, como el reciente «The Wolf Among Us».



ÚLTIMAS NOVEDADES

Los zombis invaden Android



La premiada y exitosa aventura de Telltale, «The Walking Dead: Season One», basada en la serie y el cómic del mismo nombre, está por fin disponible para los usuarios de Android. Haznos caso: si te gustan las aventuras, ¡no te pierdas ésta!

Blizzard "asalta" tu teléfono



«Hearthstone», el videojuego de cartas coleccionables que está arrasando en PC, ya está disponible en las App Stores de Nueva Zelanda, Australia y Canadá, en lo que se denomina un "soft launch", un lanzamiento parcial que permite a los desarrolladores probar los límites del juego. Eso sí, Blizzard no suelta prenda sobre cuando será el lanzamiento mundial.

¡Democracia para todos!

La compañía Positech ha "dejado caer" en su último comunicado de prensa que tiene la intención de adaptar su juego de PC de simulación política «Democracy 3». Lo que no han dicho, lamentablemente, es cuando piensan hacerlo, o sea, que toca esperar.

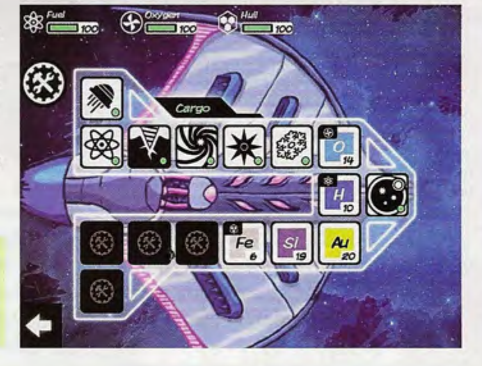
¡Por el Emperador!



Si eres un fan del universo Warhammer, te gustará saber que ya está disponible «Warhammer 40.000: Storm of Vengeance», un juego de estrategia exclusivo para iOS que combina la ambientación en este popular universo con un sistema de juego por "calles" similar al del popular «Plants vs Zombies».

OUT THERE iOS

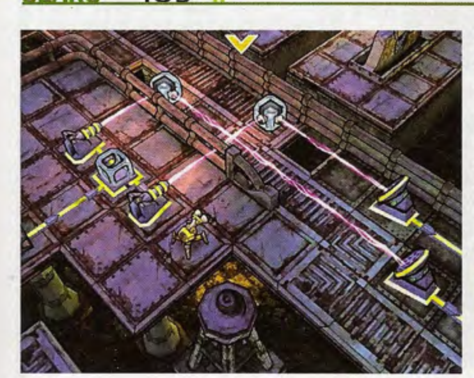
Este juego de exploración espacial bebe de fuentes tan populares como «Mass Effect» o el más reciente «FTL», pero ofrece una mezcla con identidad propia, cargada de buenas ideas y con un sistema de juego desafiante y adictivo. Se trata de un juego de exploración espacial en el que emprendes un viaje por la galaxia para llegar a un lejano destino, mientras equilibras el gasto de combustible y recursos al desplazarte, con la recolección de los mismos en los planetas que vas explorando. Si mueres tendrás que volver a empezar, pero eso hace que cada decisión se vuelva fundamental y cada partida, inolvidable.



FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 3,59 € / 3,59 €
- **Tamaño:** 40,2 MB / 47 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Mi-Clos Studio
- **Web:** *www.outtheregame.com*

CLARC iOS



Uno de los géneros que tradicionalmente mejor se adapta a los dispositivos portátiles y con pantallas táctiles es el de los puzles, sean del tipo que sean, y uno de los juegos de puzles más completos y divertidos que hemos jugado últimamente es «Clarc». Tú misión en este juego es controlar a un robot en su avance a través de una fábrica repleta de robots asesinos, rayos láser, naves espaciales y hasta armas nucleares. No es un juego sencillo, desde luego, pero si te van los desafíos, éste es uno de los más divertidos que vas a encontrar.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 3,59 € / 3,59 €
- **Tamaño:** 343 MB / Variable
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** GoldenTricycle
- **Web:** *goldentricycle.com*

MICROMANÍA 108, TERCERA ÉPOCA

Una espeluznante figura de «DOOM 3» rasgaba la portada del número de Enero de 2004. También destacábamos «Imperivm II», que por fin habíamos jugado, y una exclusiva para descubrir «Los Sims 2».

Hace 10 años

Comenzamos 2004 con excelentes juegos, información e imágenes en exclusiva de los títulos más esperados y secciones renovadas.

Año nuevo, vida nueva... Aunque la portada no evocase precisamente lo vivo, hace diez años –y unos pocos meses– aprovechamos el primer número de 2004 para introducir algunos cambios en Micromanía que, de algún modo, perduran hasta nuestros días. Aparte de unos cuantos pequeños retoques aquí y allá en distintas secciones, inauguramos la Guía de Compras de las Tecnomanías e implementamos los Relanzamientos en su propia sección.

Sin embargo, lo que demandaba una atención prioritaria era la agitada actualidad de las novedades. En los últimos días de 2003 habíamos recogido los últimos juegos de la campañaen una sección de Review desbordante en calidad y cantidad. Os convocábamos además a votar por lo mejores del año. Al mismo tiempo, nos preparábamos para recibir los juegos que más iban a jugarse en 2004 con avances en exclusiva del anunciado éxito de Maxis, «Los Sims 2» y del esperado «Doom 3».

Lo mejor del año

El juego del mes de aquel número de Enero de 2004, fue una soberbia interpretación del universo de La Guerra de las Galaxias realizada por BioWare. En «Star Wars: Caballeros de la Antigua República», podías seguir la senda de la Fuerza para convertirse en Jedi o pasarte al Lado Oscuro como Sith. Todo ello, con una fabulosa realización y mediante un sistema de juego inspirado en las reglas de Dungeons & Dragons. Coincidiendo con él, el fallido MMO «Star Wars Galaxies» de SOE y LucasArts palidecía.

También «Spellforce», de Phenomic, es aún hoy un juego muy recordado, una mezcla acertada de rol y estrategia a lo «Battle Realms».

Las novedades se completaban con títulos muy notables, entre ellos: «Silent Storm», táctica por turnos de Nival; la aventura «The Westerner», de Revistronic; el juego de estrategia «Imperivm II: La Conquista de Hispania», de Ascaron y FX; y el simulador «Lock On», de Eagle Dynamics y Ubi.



«Spellforce», de Phenomic era una fenomenal y refrescante mezcla de rol y estrategia.



LucasArts y BioWare dieron lugar a uno de los mejores JDR futuristas que se recuerdan, Star Wars: Caballeros de la Antigua República.

COLIN MCRAE, EL CAMPEÓN

El piloto escocés, campeón del mundo de rallies en 1995, realizó una notable contribución a los videojuegos desde 1998, colaborando con Codemasters en la primera entrega de la serie que llevó su nombre por título, y de la que «DiRT» es heredera. En enero de 2004 conocíamos que la cuarta y más celebrada entrega de la serie «Colin McRae Rally» llegaba a PC. Colin falleció en un accidente de helicóptero en 2007.

«DOOM 3», el prestigio de Id



Desde su presentación en sociedad y con controvertida filtración de la demo mostrada en el E3, cada nuevo dato o pantalla de «Doom 3» era todo un acontecimiento. Id software gestionó muy sabiamente el goteo de información, manteniendo los ojos de los medios posados en el juego. Y aquellos días nos llegaban nuevas pantallas, más silencio sobre su fecha de salida, algunos "horrores" y la confirmación de su modo multijugador.

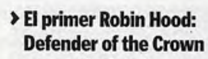
Tecnología innovadora, realismo inédito, y el terror más sobrecogedor. De la acción de «Doom 3» se esperaba todo, incluso demasiado. Jamás decepcionaría a los aficionados, aunque aún quedaba mucho para jugarlo.


Reportaje
EL TEMA DEL MES
REAL, COMO LA MUERTE
DOOM 3
VIVE EL HORROR
Descubrimos los secretos del juego más esperado
Finalmente, id Software no nos ha traído ese regalo de Reyes que todos deseábamos. «Doom 3» no verá la luz hasta bien entrado 2004, pero Micromanía se ha aventurado en los entresijos del desarrollo más secreto de los últimos tiempos y ha conseguido, sólo para ti, las imágenes que nadie ha visto hasta ahora.
Primera impresión

EL REMAKE DE ROBIN HOOD EN PREVIEW

Los audaces estudios de Cinemaware y Akella se atrevieron a realizar un excelente remake de «Defender of the Crown» 17 años después (1986 a 2003) del premiado título original de Master Designer. Y lo mejor es que, como descubríamos en preview, consiguieron actualizar algunas de las fases más memorables del juego insuflándoles vida y un ritmo trepidante.





- **El primer Robin Hood: Defender of the Crown** se consideró un juego de estrategia. Su remake se ponía el mundo por montera con los géneros, combinando acción y estrategia, aventura y rol.
- **Los asedios** con catapulta, los diálogos picantes y, por supuesto, los torneos.



Aparte de las reviews y los reportajes, el primer número de Micromanía de 2004 tenía mucho que ofrecer. Nos sirvió para asomarnos a lo que aquel año nos iban a deparar los videojuegos, con apuestas por el clásico y por lo atrevido.

Pantallas de Actualidad

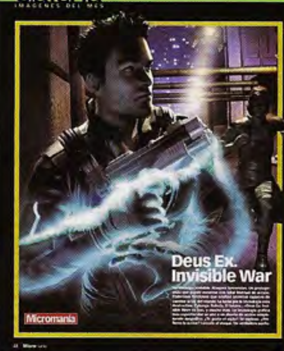

Pantallas
ACTUALIDAD
Monstruos en el Purgatorio
PainKiller


Pantallas
ACTUALIDAD
Más humanos que «Los Sims»
Singles



La sección de Pantallas nos permitía adelantar algunos datos basándonos en las instantáneas de los juegos en desarrollo. En aquella ocasión, descubríamos la acción arcade de «Painkiller», el simulador de ligoteo «Singles» y las batallas de «Rome: Total War».

Galerías


Galería
IMÁGENES DEL MES
Deus Ex. Invisible War
Micromanía


Micromanía
Joint Operations. Typhoon Rising

También en clave visual, la galería nos permitía presentar personajes y ambientaciones de los desarrollos más interesantes. La segunda entrega de «Deus Ex» y el nuevo juego bélico de Novalogic.

Preview de «Los Sims 2»


Preview
Los Sims 2
¡Por fin una segunda parte!
Primera impresión
A qué se parece...

Después de haber convertido a «Los Sims» en el videojuego de mayor éxito de todos los tiempos, Maxis nos facilitaba una versión de preview de la segunda entrega que ofrecía más y mejor de lo mismo, profundizando en aspectos sociales.

Hace 20 años

Un puñado de aventuras de nueva generación, junto a varios arcades y simuladores protagonizaban aquellos días.

MICROMANÍA 69, SEGUNDA ÉPOCA

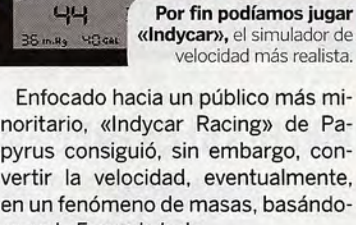
Los inolvidables detectives «Sam & Max» irrumpían en la portada de Micromanía. Destacábamos también las novedades «Indycar», «Space Quest V» y «Litil Divil» junto con un reportaje sobre exposiciones de realidad virtual.

En el número correspondiente a Febrero de 1994, recibíamos algunos de los títulos que definieron una época dentro de sus respectivos géneros de simulación, deportes, arcade, aventura... La mayoría de ellos habían sido largamente esperados o contaban con el aura de prestigio que proporcionaban éxitos anteriores, personajes de renombre o apreciadas compañías.

Pero hubo también ocasión para sorprenderse con una novedad, «Litil Divil» que, pese a no haber llamado demasiado la atención hasta ese momento, se distinguió como un excelente juego... Al menos, así lo vimos nosotros. Gremlin nos cautivó con el "salao" cascarrabias de Mutt y con su loca aventura, que combinaba ingeniosos puzles, plataformas y divertidas animaciones, todo ello dividido en cinco extensos niveles. ¡Una gozada!

Por fin los jugamos

Volviendo a los éxitos sonados y cantados, aquellos días pudimos disfrutar del esperadísimo «Might & Magic III» de New World Computing, un JDR "a la antigua" que suponía el estreno de la saga en España y llegaba repleto de contenido.



Por fin podíamos jugar «Indycar», el simulador de velocidad más realista.

Enfocado hacia un público más minoritario, «Indycar Racing» de Papyrus consiguió, sin embargo, convertir la velocidad, eventualmente, en un fenómeno de masas, basándose en la Formula Indy.

También supuso un acontecimiento de gran interés la llegada de «Rebel Assault», un juego innovador y limitado al mismo tiempo, hecho en la casa de LucasArts, pero con un meritorio diseño que auguraba un salto cualitativo en gráficos gracias al uso de vídeo digitalizado. Completaban la lista de novedades analizadas la quinta entrega de «Flight Simulator» de Microsoft, la aventura de Sierra «Space Quest V», –acompañada de su solución– el deportivo «Winter Olimpics» de US Gold; «Kasparov's Gambit» de EA, el beat'em up «Metal & Lace», de Megatech y el arcade «Silpheed», que salía en Mega CD.



La aventura «Litil Divil» de Gremlin resultó ser una estupenda sorpresa, generosamente repleta de humor e ingenio.

¿QUIÉN ERA MUTT?

El protagonista de «Litil Divil» es un perezoso demonio que hubiera preferido seguir holgazaneando en su rincón favorito del infierno. Pero un día, paradojas del destino, se ve encumbrado a la categoría de héroe, con la misión de adentrarse en un laberinto del inframundo para recuperar la Pizza de la Abundancia... Un mal día para un gran juego de puzles, acción y aventura.

Aventura para sabuesos



Con el impulso tomado gracias al genial «Day of the Tentacle» y al bombazo «Rebel Assault», la maquinaria de LucasArts estaba funcionando a pleno rendimiento, y eligió aquellos días para presentarnos su nueva «Sam & Max: Hit the Road». Era una aventura de investigación que mezclaba humor caústico y referencias al cine negro con dos detectives nada convencionales como protagonistas, un conejo espabilado (Max) y un sabueso con malas pulgas (Sam).

¿Dónde hacer click?

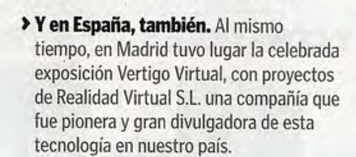
Aquella era una aventura gráfica clásica, pero con un nuevo interfaz de usuario. El objetivo era distraer lo menos posible al jugador y brindarle una experiencia más cinematográfica, en el que fuera su intuición y su capacidad de deducción lo que le permitiese avanzar. Pero estos cambios no fueron bien acogidos por todos los aventureros.

LA PRIMERA ERA DE LA REALIDAD VIRTUAL

Micromanía 69 se hizo eco de una exitosa feria dedicada a la realidad virtual que tuvimos el privilegio de visitar, la Virtual Reality Expo celebrada en Nueva York. Cascos aparatosos y pantallas con pocos píxeles, pero no han cambiado tanto las cosas.

› **Las primeras máquinas** RV eran muy llamativas. Las de Virtuality se dejarían ver aquí en algunos salones recreativos.

› **Y en España, también.** Al mismo tiempo, en Madrid tuvo lugar la celebrada exposición Vertigo Virtual, con proyectos de Realidad Virtual S.L. una compañía que fue pionera y gran divulgadora de esta tecnología en nuestro país.





De buena gana podríamos extendernos en recordar todas las páginas de aquel número de febrero de 1994, pero con el fin de extraer lo más importante, nos autoimponemos el castigo de seleccionar... No sin incluir estas páginas.

Actualidad


flash

ACTUALIDAD

Actualidad

En la revista a la actualidad, nos ocupábamos de presentar llamativos periféricos, nuevos títulos en CD-ROM como «The 11th Hour» de Trilobyte, o avanzar algunas novedades en la reciente celebración de la feria CES en Las Vegas.

Maniacos del Calabozo


Maniacos del Calabozo

Dungeon Hack

Peligros infinitos

Esta sección dedicada a los juegos de Rol era la mazmorra favorita de muchos de nuestros calabozistas. En este número Ferhergón nos introducía en «Dungeon Hack» y nos guiaba por los desafíos de «Shadowcaster» de Raven Software.

Preview de «Star Trek»


La misión continúa

STAR TREK

JUDGMENT RITES

Entre los avances más prometedores de aquel número, también recordamos la aventura «Star Trek: Judgment Rites». El Capitán James T. Kirk y sus tripulantes emprendían un viaje con apasionantes misiones en la línea de la popular serie de TV.

Potencia gráfica para exigir el máximo

MSI R9 290X LIGHTNING

El lanzamiento de nuevas tecnologías mantiene muy convulsa y disputada la carrera tecnológica en el ámbito de las tarjetas gráficas. Pero, por ahora, en el bando de AMD -y dejando a un lado modelos de doble núcleo-, las tarjetas basadas en la **GPU R9 290X** (2816 unidades de proceso) con **4 GB** de memoria gráfica permanecen en la más alto. Eso sí, las prestaciones del modelo de referencia han sido superadas por gráficas como esta versión **Lightning de MSI**, permitiendo acceder a un nivel de **rendimiento superior** sin que el precio se dispare demasiado. El sistema de refrigeración **TriFrozr es el principal artífice** del valor extra y la mejora en prestaciones, pero MSI también cuenta con sus tecnologías de doble BIOS y de componentes a prueba de "maltratos" para incrementar la fiabilidad.

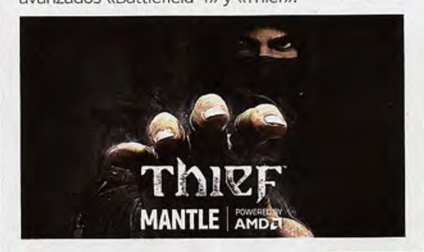
INTERÉS ●●●●●●●●●○

FICHA TÉCNICA

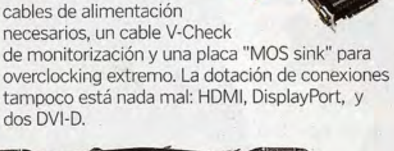
- **Hardware:** Tarjeta gráfica de alta gama
- **GPU:** AMD Radeon R9 290X (1080 MHz)
- **Memoria / Interfaz:** 4096 MB GDDR5 (5000 MHz) / 512 bit
- **Resolución máxima:** 2560x1600
- **Tecnologías AMD:** API Mantle, CrosFire 4x, TrueAudio, API DirectX 11,2, OpenGL 4.3, soporte 4K, Eyefinity, PowerTune, App Acceleration, ZeroCore Power.
- **Tecnologías MSI:** Refrigeración TriFrozr, Twin BIOS, componentes Military Class 4, 3x3 OC Kits, software Afterburner.
- **Precio:** 599 €
- **Web:** *es.msi.com*

API MANTLE

El desarrollo de la API Mantle es uno de los argumentos que más favorecen la elección de gráficas de AMD. Aunque los juegos que hacen uso de esta API aún son demasiado escasos, los resultados no dejan lugar a dudas. En términos generales, Mantle supone un incremento del 40 y el 50% en el rendimiento y facilita a los desarrolladores sacar el máximo partido de la GPU. Los juegos demostradores de Mantle son los avanzados «Battlefield 4» y «Thief».



CONTENIDO Y CONEXIONES



La línea Lightning de MSI está dirigida a los entusiastas del rendimiento gráfico y en esta tarjeta se incluyen como accesorios los cables de alimentación necesarios, un cable V-Check de monitorización y una placa "MOS sink" para overclocking extremo. La dotación de conexiones tampoco está nada mal: HDMI, DisplayPort, y dos DVI-D.



TRIPLE REFRIGERACIÓN



Partiendo del modelo de referencia de AMD, MSI recorre todas las posibilidades de mejora para las que hay margen con la GPU R9 290X. El sistema triple es mucho más de lo que parece, con un control independiente y monitorizado de cada ventilador. Además, la gráfica permite un control de voltaje total en la GPU y la memoria. Todo ello junto a los componentes más durables y una doble BIOS te permiten ser extremadamente exigente y elevar las prestaciones para poner los juegos a tope y más allá.

El portátil gaming más extremo

MOUNTAIN GTM 378

» Ordenador portátil » Precio: 2.049 €
» Más información: Mountain
» *www.mountain.es*



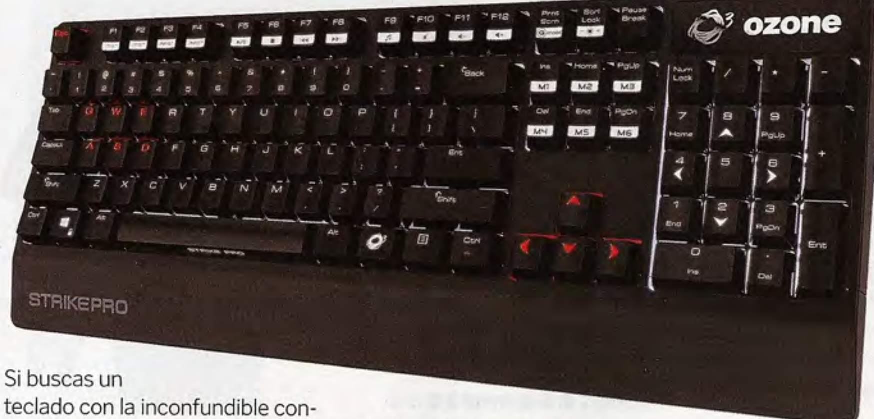
La línea de portátiles GTM ha sido renovada recientemente con GPUs de la serie GeForce GTX 800M. Pero un nuevo y más poderoso miembro ocupa ahora el tope de gama, el GTM 378 de **17,3"**. Equipado con un procesador Intel **Core i7-4700MQ y 8 GB** de RAM, cuenta con dos discos en modo RAID y la poderosa GPU **GeForce GTX 880M**.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Respuesta precisa e instantánea

OZONE STRIKE PRO CHERRY RED

» Teclado gaming » Precio: 89,90 € » Más información: Ozone / Versus Gamers » *www.vsgamers.es*



Si buscas un teclado con la inconfundible contundencia de la respuesta mecánica, el **Strike Pro** de Ozone es una de las opciones más **versátiles y económicos**. Las teclas Cherry RED están a prueba de toda sospecha y el tiempo de respuesta es ajustable de 125 Hz a 1 KHz. Además, este teclado cuenta con **retroiluminación**, 6 teclas de macro, anti-ghosting y funciones gaming.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

El más sensible

LOGITECH G502

» Ratón gaming » Precio: 82 €
» Más información: Logitech » *www.logitech.com*



La línea de periféricos gaming de Logitech incorpora un nuevo miembro. Se trata del ratón G502, cuyo sensor láser es el más sensible y preciso del momento. Este sensor, denominado **Proteus Core** es capaz de reconocer **12.000 puntos por pulgada**. El G502 también cuenta con 11 botones, perfiles y un sistema de pesas.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Pantalla 4K más asequible

SAMSUNG U28D590D

» **Monitor** » **Precio: 599 €**
» **Más información: Samsung** » ***www.samsung.com***

Parece que las **resoluciones 4K** están más cerca de convertirse en un estándar en el que convergen todas las tecnologías gráficas. Pero Samsung quiere facilitar el camino y, para ello, prepara el lanzamiento de un nuevo monitor **de 28"** capaz de resoluciones de **3840x2160.** Su frecuencia de refresco es de 60 Hz y el tiempo de respuesta de 1 ms.

INTERÉS ●●●●●●●●●○



Doble disco HDD y Thunderbolt

WD MY PASSPORT PRO

» **Disco duro externo** » **Precio: 349 € 2TB (499 € 4TB)**
» **Más información: Western Digital** » ***www.westerndigital.com***

La veloz interfaz **Thunderbolt** está imponiéndose y comienza a ser utilizada por discos externos SSD. Pero Western Digital emplea aquí no un SSD sino un **doble disco duro magnético** en configuración RAID 0 para lograr una tasa de transferencia de vértigo, hasta **233 MB/s**, lo que no está nada mal para un disco de **2 TB**.



INTERÉS ●●●●●●●●○○

El centro de atención

SPACED360

» **Altavoces inalámbricos** » **Precio: 300 € (aproximadamente)**
» **Más información: Spaced360** » ***www.spaced360.com***

Los altavoces inalámbricos son cada vez más populares pero aún hay margen para la innovación. Prueba de son los del módulo Spaced360. Se trata de un conjunto inalámbrico por Bluetooth compuesto por tres altavoces. Está diseñado para emitir sonido en 360º, desde el centro de una habitación.



INTERÉS ●●●●●●●●○○

Un PC muy chato

SHUTTLE DS81

» **PC compacto** » **Precio: 215 € (aproximadamente)**
» **Más información: Shuttle** » ***www.shuttle.com/es/news/***

El nuevo barebone de Shuttle es un **PC compacto** preparado para instalar procesadores Haswell (Intel Core de 4ª Generación CPU+GPU), pero con una **altura de sólo 43 mm.** El resto de componentes los decides tú (hasta 16 MB de RAM), pero de serie el equipo ofrece un lector de tarjetas, puertos USB, red Ethernet y salidas de vídeo HDMI y DisplayPort.

INTERÉS ●●●●●●●○○○





Headset y manos-libres

ROCCAT SYVA

» **Auriculares** » **Precio: 30 €**
» **Más información: Roccat** » ***www.roccat.org***

Roccat fabrica periféricos y accesorios gaming para PC. Seguro que no te extranaría si también hiciesen auriculares "in-ear" para escuchar música, pero no... Los **Syva** son, en realidad, un **headset gaming** equipados con micrófono para comunicarte online. Eso sí, también pueden hacer de manos libres.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Tu teclado para el salón

LOGITECH ILLUMINATED LIVING-ROOM KEYBOARD K830

» Teclado » Precio: 105 € » Más información: Logitech » *www.logitech.com/es-es*

Lo de disponer de un ordenador **HTPC en el salón** se ha puesto de moda... ¿Pero cómo sacarles partido sin teclado o... dónde ponerlo? El K830 viene a ser una solución, con teclas iluminadas, un diseño compacto, **funciones de navegación para PC y TV** y un panel táctil. Básicamente es el mando a distancia más cómodo del mundo.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

¡la GPU doble más brutal!

NVIDIA GEFORCE GTX TITAN Z

» Tarjeta gráfica » Precio: Más de 2000 €
» Más información: Nvidia » *es.nvidia.com*

Si estás al tanto de las novedades de hardware, seguro que ya te has enterado. Pero si no, hace apenas unas semanas que **NVIDIA ha presentado** su **gráfica con GPU Dual**, la Titan Z. Tendrá un precio prohibitivo, pero es hoy por hoy la gráfica más potente. ¡Ha batido todos los récords!

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Potente, versátil y sensato

MOUNTAIN STUDIO3D 174GT

» PC portátil » Precio: 1.159 €
» Más información: Mountain
» *www.Mountain.com*

Existen equipos más espectaculares y mejor dotados que este **Studio3D 174GT**, si lo que quieres es jugar (para eso están los GTM). Pero difícilmente encontrarás un portátil que suponga una compra más sensata. **Lo tiene todo** (i7-4700, 8GB RAM) y hasta con juegos se maneja bien, gracias a su **GeForce GTX 850M**.



INTERÉS ●●●●●●●●●○

AMD R9 295X2

Tras las primeras demostraciones, ya está aquí la contrapartida de AMD a la Titan Z, la gráfica con GPU dual de AMD de la que tanto se rumoreaba. Las **gráficas R9 295X2** contarán con **refrigeración híbrida**, dos núcleos **Hawaii** (5632 unidades de proceso) y su precio será de unos 1300 €.

www.amd.com

NVIDIA SHIELD ACTUALIZADA

No se trata de una nueva versión de SHIELD por ahora, sino de que NVIDIA quiere sacarle más partido a su consola portátil. Dejando a un lado ofertas eventuales, Shield actualizará su SO **Android a la versión 4.4.2**, añadirá nuevas funciones **Gamestream, y** estrenará una versión del genial **«Portal»**. Detalles en **es.nvidia.com**

LOGITECH BLUETOOTH AUDIO ADAPTER

¿Compraste un conjunto de altavoces por cable y los tienes "atados" al PC? No te preocupes que para eso está la magia de Bluetooth... Y Logitech, que ayuda con su nueva versión del Audio Adapter, disponible por 40 €. Con este sistema dispones de streaming inalámbrico de múltiples dispositivos (tablet, móvil, PC) en los altavoces que tú elijas: **www.logitech.com**

KINECT 2.0 PARA WINDOWS

La consola Xbox One viene acompañada, opcionalmente, de Kinect 2.0, nueva versión del **sistema de reconocimiento movimientos** de Microsoft. Y al igual que el anterior, la compañía prepara una versión para Windows PC que acaba de ser presentada. **Llegará a lo largo del próximo verano.**



SONY MDR-HW700DS

Cuando el estéreo no fue suficiente, llegaron los 5.1, luego los 7.1 y ahora Sony presenta unos **auriculares inalámbircos con un sistema de altavoces 9.1**... ¿Imposible? Sí, nosotros también creímos estar cayendo en una broma del April's Fool pero no, va en serio... Y vaya pinta tienen: **www.sony.eu**





¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

EL SENSOR MÁS PRECISO

Logitech ha incorporado a su línea de periféricos gaming el **G502, un alarde de sofisticación** y diseño avanzado disponible por 81,90 €. Ofrece un juego de pesas intercambiables, 11 botones programables y perfiles de personalización, pero lo mejor es su **sensor láser de 12.000 ppp,** capaz de registrar aceleraciones de hasta 40G.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.724 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

FERRARI, ÚLTIMO MODELO

De nuevo, un volante conducción de **Thrustmaster** es nuestra más clara recomendación para todos los aficionados a la velocidad. En esta ocasión se trata del **TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition**, un conjunto híbrido, compatible con PC y Xbox One. Ofrece un **enérgico motor de respuesta de fuerza,** excelente manejo y un acabado muy realista. Su precio es de 329 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1. SNIPER Z87

142,90 € » Más info.: Gigabyte » es.gigabyte.com

La línea de placas base Sniper de Gigabyte, tiene en la nueva variante G1 uno de los modelos basados en el chipset Z87 más avanzados para equiparse con los Intel Core de 4ª generación. Ofrece toda la conectividad y avances con los que debes contar y añade características como una BIOS dual, optimización para juego online, sonido Creative Sound Core3D con amplificación.



PROCESADOR

AMD FX-8120

- 137,90 €
- Más información: AMD
- www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

- 969 €
- Más información: Intel
- www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

239,90 € » Más información: MSI » es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y esta versión de MSI incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

- 64 €
- Más información: Zalman
- www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

- 254 €
- Más información: Thermaltake
- es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

142,90 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de tercera y cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-30, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares módulos de 4 GB (8GB) con prestaciones similares por unos 76 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

- 42,49 €
- Más información: ASUS
- www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

- 249,99 €
- Más información: Creative
- es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 93,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

ASUS RAMPAGE IV BLACK EDITION

- 429 €
- Más información: Asus
- www.asus.es

La nueva placa de Asus basada en el chipset X79 (socket 2011) es impresionante para overclocking. Ofrece Bluetooth, WLAN monitorización, sonido SupremeFX y regala «A.C.IV: Black Flag»

INTEL CORE I5 4670K

207,90 € · Más información: Intel · www.intel.com

Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante asequible. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

ASUS RADEON R9 295X2

- 1529 €
- Más información: ASUS
- www.asus.com

Mientras esperamos un modelo comercial de la GeForce GTX TITAN Z, las tarjetas gráficas basadas en la GPU dual R9 295X2 con 8 GB, son lo más extremo con lo que puedes equipar tu equipo.

COOLER MASTER COSMOS SE

159,90 € · Más información: Cooler Master · www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la, (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € · Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR 16GB DDR3-2800 VENGEANCE PRO RED QUAD-KIT

- 599 € · Más información: Corsair
- www.corsair.com

Aunque existen costosos kit de 64 GB con memoria hasta el estándar DDR3-3000, pocos superan las prestaciones de este conjunto Corsair Vengeance (PC3-22400) con latencias de 12-14-14-36.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € · Más información: Creative · es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

EL MEJOR HEADSET GAMING

Creative ha vuelto a ponerse a la cabeza en el diseño de headsets para juegos. Los auriculares **Sound Blaster Evo ZXR** son un **completo sistema de sonido.** Cuentan con un procesador de audio **SBX Pro Studio** capaz del mejor sonido 3D y la tecnología Crystal Voice para el chat de voz. Además son **inalámbricos** mediante Bluetooth y el diseño es impecable. Cuestan 299,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: **Thermaltake Chaser A71 LCS**	254 €
PLACA BASE: **MSI Big Bang Power II**	409 €
PROCESADOR: **Intel Core i7 4960X**	969 €
RAM: **GeIL 32 GB DDR3-2666**	699 €
TARJETA GRÁFICA: **ASUS Radeon R9 295x2**	1529 €
TARJETA DE SONIDO: **Creative SB Recon3D Fatality Champ.**	200 €
DISCOS: **2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3**	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: **Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H**	100 €
MONITOR: **BenQ XL2720 T**	519 €
ALTAVOCES: **Creative T6 II Series**	399 €
TECLADO Y RATÓN: **Bundle Logitech G700 + G510 + G930**	300 €
TOTAL	6.575 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

TACTO MECÁNICO GAMING

Después de probarlo durante semanas, el nuevo **Razer BlackWidow Ultimate 2014** ha demostrado ser un teclado idóneo para cualquier jugador cómodo y versátil como ninguno. La respuesta mecánica que ofrece Razer es fabulosa y la combinación con **Sypnapse 2.0** permite poderosas configuraciones. Está en Castellano y cuesta 139,99 €.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **MachineGames/Bethesda**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **20 de mayo de 2014**

www.wolfenstein.com

LAS CLAVES

- Será una **puesta al día de uno de los mayores clásicos** de la acción.
- El **protagonista será B.J. Blazkowicz**, el mismo que el de los anteriores títulos.
- La trama se situará en 1960, tras **una hipotética victoria de los nazis** en la 2ª Guerra Mundial.
- La **tecnología y la robótica nazi dominan el mundo**, y tendrás que encontrar su origen.
- Será **un juego individual**. No hay previsto un multi.
- Su reserva te dará acceso a la **beta de «Doom»**.

Primera Impresión

El renacimiento de uno de los mayores clásicos del PC promete convertirse en uno de los grandes juegos del año, añadiendo un toque peliculero a una acción explosiva y sin tregua.

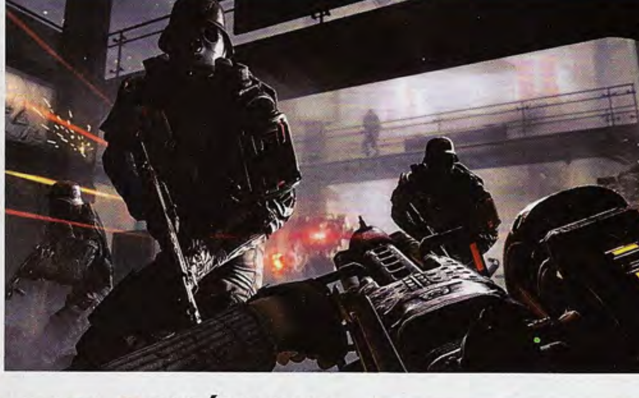
¡Una guerra más personal que nunca!

Wolfenstein The New Order

¿Alguna vez te has despertado desorientado sin reconocer tu entorno? Pues imagínalo, tras años de coma, y con nazis por todas partes. Aterrador... ¡hasta que empiezas a machacarlos!



Occumqui aliquibusae ident mollendam quidend amenihillit, aepudant et aut aut ut quam, officia de enimus rempore rovitatia que moluptae pa nonsequia



SABÍAS QUE...

...desde el primer minuto, MachineGames decidió que el diseño de jugabilidad y la trama se basarían en el uso de la tecnología militar, dejando a un lado ese toque de lo paranormal, tan típico nazi y de anteriores juegos de la saga?



Cuando B.J. despierta de su letargo, contactar con la Resistencia es el único camino que le queda.



La acción de las primeras horas de juego es espectacular. Se desarrolla durante el ataque por aire, mar y tierra a una bastión nazi.

LOS NAZIS HAN GANADO LA GUERRA Y DOMINAN EL MUNDO, PERO TÚ PODRÁS CAMBIAR ESO

El horror, el horror... No, Kurtz no ha vuelto al frente. En realidad, aún no ha hecho nada, porque es 1960. Y porque el ejército americano no existe ya. Ha sido aniquilado. Como casi todos los Estados Unidos. Como gran parte del mundo civilizado. Y lo que no ha sido arrasado, ha sido subyugado bajo el dominio nazi.

Estremecedor, ¿verdad? ¿Qué habría pasado si los nazis hubieran ganado la Segunda Guerra Mundial? Algunos trabajos de ficcion –películas, libros, incluso juegos– han tomado ese supuesto como base de su desarrollo, y aunque justamente los nazis y combatirlos ha sido siempre la razón de ser una de las sagas clásicas más legendarias de la accion en PC –y claro, hablamos de «Wolfenstein»–, nunca se había planteado ese punto de partida. Los nazis ganan; B.J. Blazkowicz, que vuelve a ser el protagonista de la acción, queda catatónico durante 14 años tras la batalla y despierta en 1960 para ver el mundo convertido en un planeta nazi. ¡Hasta han ido a la luna y han plantado la esvástica allí! ¿Se puede pensar en un horror peor para un soldado aliado? Bueno, saber que sus compañeros han desaparecido... ¿o tal vez no? Tras 14 años fuera de combate, B.J. descubre un mundo extraño, hostil y que odia. Pero hay muchas más sorpresas que no conoce y que definirán todo lo que verás y disfrutarás en «Wolfenstein. The New Order».

Una guerra inconclusa

Dicen que para la mayoría de los veteranos de guerra que vuelven a cas los conflictos nunca acaban del todo, pues lo vivido les afecta de forma definitiva para reincorporarse con nor-

SE PARECE A...



BATTLEFIELD 4
La acción bélica moderna encuentra en el juego de DICE a un destacado representante.



CALL OF DUTY GHOSTS
La campaña de «Ghosts» es, aunque tópica, muy intensa en su acción y bastante entretenida.



¡Perro, perrito! ¡Hale, tuso! Parece que los perros de presa robóticos de los nazis no responden a las carantoñas. Mejor lleva una buena arma contigo.



Unos personajes de lo más siniestro. Los jerifaltes nazis te pondrán los pelos de punta...

¡VAYA MUNDO!

Así queda el mundo tras la victoria nazi



Megaurbes tecnificadas. La tecnología militar y robótica controla a los sufridos ciudadanos que viven bajo el yugo nazi. Dicen que la resistencia está por ahí escondida. Quizá, buscando un líder como tú.



El gran responsable. Más allá de Hitler, el general Wilhem Strasse, apodado Calavera, es el, gran responsable de la victoria nazi con sus experimentos horrendos y avances científicos. Ya le conocerás, ya.



Arsenal de vanguardia. También en el armamento, lógicamente, empezará a alucinar con lo que han hecho los nazis tras la victoria. Afortunadamente no se esperan que alguien sea capaz de usarlo contra ellos.



La primera parte del juego transcurre en 1946, antes de que B.J. caiga en su estado catatónico y que los nazis ganen la guerra.

TECNOLOGÍA Y ROBÓTICA HAN AYUDADO A LA SUPREMACÍA NAZI. TUS ENEMIGOS SERÁN TEMIBLES

malidad a la vida civil. En el caso de B.J. Blazkowicz es algo literal, pues para él la guerra nunca acabó al caer en estado vegetativo durante catorce largos años.

Claro que esta Segunda Guerra Mundial es algo diferente de la que conocemos. Para empezar, B.J. tiene su percance en 1946. Sí, la guerra no ha acabado entonces, y en un ataque a una fortaleza nazi en busca del general Calavera, un temible científico nazi, B.J. sufre las heridas que le postran en cama, fuera de juego, durante ese largo período.

Esa espectacular batalla es justo la que ocupará el prólogo del juego. Un prólogo largo, más de media hora de acción intensa, en la que B.J. descubrirá que los nazis, de forma sorprendente, han tomado la delantera en tecnología bélica a los aliados. Pero no de cualquier manera, sino de forma brutal. Algo increíblemente avanzado: aviones a reacción, enormes robots que usan armas eléctricas, perros cyborg, cañones de devastadora potencia... ¿Cómo lo han logrado? A B.J. no le dará tiempo a encontrar la respuesta, pues caerá en combate, para estar en letargo catorce años.

Cruda realidad

El mundo nazi de 1960 no arredrará a B.J. para combatir a los nazis, y tras una espectacular recuperación, un combate demoledor contra los nazis y una huida, aún no sabe a dónde, descubrirá la verdad del fin de la guerra. Unirse a una resistencia, que parece que aún aguanta escondida, es la única alternativa.



Ante semejante mostrenco, nada como la fuerza bruta. Los nazis han desarrollado una tecnología militar brutal, así que lo mejor es usar sus armas.



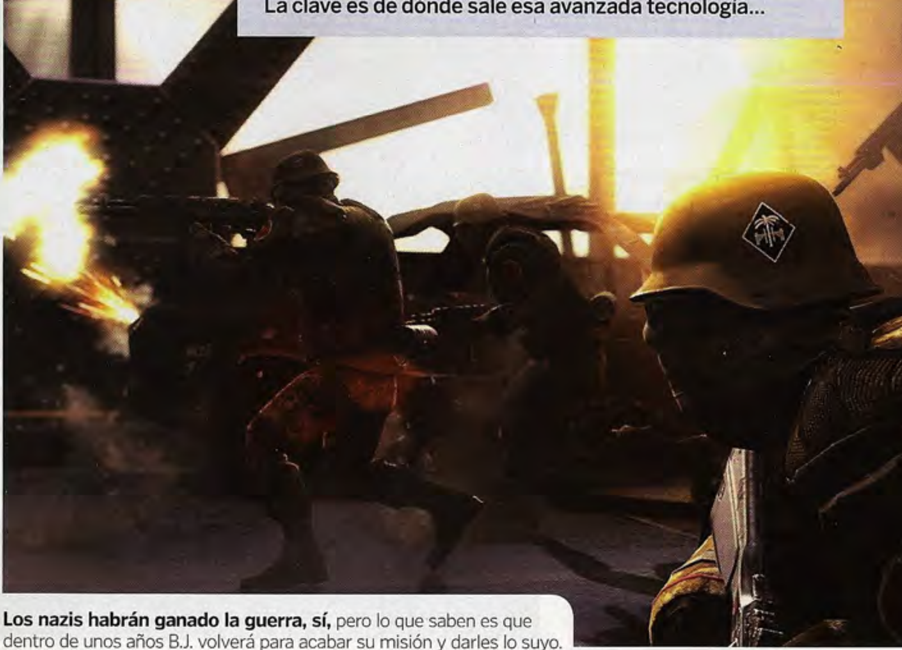
¿De dónde han sacado los nazis estos cacharros?

Partiendo del dato histórico de que los científicos alemanes acabaron engrosando las filas de los vencedores de la Segunda Guerra Mundial, MachineGames ha dado la vuelta al hecho con un "what if..." en que la tecnología nazi supera a la de sus enemigos y decanta la victoria de su lado. El resultado es el que muestra «Wolfenstein»: robots, mechas y tecnología punta para dominar el mundo. La clave es de dónde sale esa avanzada tecnología...



¿Qué hay bajo la máscara del soldado del Reich? Empezarás a pensar cosas raras... ¿Clones?





Los nazis habrán ganado la guerra, sí, pero lo que saben es que dentro de unos años B.J. volverá para acabar su misión y darles lo suyo.

Pero la acción de «Wolfenstein. The New Order» nos obligará a replantearnos todo lo que conocíamos sobre la saga. Por su realismo, por su guión, por sus nuevos enemigos –sí, nuevos enemigos; nazis, pero nuevos– y por un brillante desarrollo técnico, que permitirá hacer diabluras con las armas.

La nueva realidad a la que B.J. ha de hacer frente es terrible, pero la ayuda de personajes amistosos –algo impensable en otros juegos de la saga–, lo que es parte de un estupendo guión, le llevará a recorrer el mundo para enfrentarse a los nazis y a sus terribles logros tecnológicos. Entre ellos, ese arsenal robótico, con armas láser que, como decimos, permitirán afrontar el combate de forma inédita en la saga.

Acción y más acción

Imagina coger un arma láser y perforar planchas metálicas para abrir caminos antes inaccesibles, o que te sirva como parapeto mientras, por un hueco que haces con el láser, disparas a tus enemigos. O usar granadas magnéticas y PEM contra enormes mechas.

B.J. también será capaz de usar armas dobles, una en cada mano, mientras masacra sin piedad a los nazis. Pero ojo, que el enemigo ahora será más inteligente que nunca y habrá que andarse con mucho cuidado, ya sean humanos o mecánicos. Solicitarán refuerzos, se esconderán, te rodearán y harán todo lo posible por quitarte de en medio, así que tendrás que desplegar toda tu astucia, además de tener firme la mano y precisa la puntería.

«Wolfenstein. The New Order» está a un mes de ver la luz, y cada vez tiene mejor pinta. Sus últimos tráilers demuestran que MachineGames no se ha limitado a hacer un juego más en la saga, sino uno que puede marcar un nuevo comienzo, un auténtico reinicio, plagado de nuevas ideas y personajes con carisma. ¿Quizá el mejor «Wolfenstein»? F.D.L.



¡Un par de tibias y una calavera!

Raven's Cry

Pues no, no todo el Caribe se lo iban a quedar los Kenway. Que sí, que mucho salto y mucha capucha, pero ser pirata es algo más...

La de Christopher Raven es una de esas historias terribles que marcan a una persona para toda la vida. Una historia como hay muchas anónimas, pero en el caso de Christopher, el asesinato de su familia a manos de una banda de piratas, cuando era un niño, hará de él con el paso del tiempo cualquier cosa menos un personaje anónimo. Muy al contrario, el guión de «Raven's Cry» nos contará una historia de acción, lucha, dolor y venganza, en la que aventura y rol se darán la mano para ponernos en la piel de un Christopher convertido en pirata, a su vez, con el paso del tiempo, y con el objetivo de dar caza a los Devil's Tines y su capitán, el temible y temido Neville Scranton.

Sí, una historia de piratas. De asesinos y asesinatos. Con el Caribe del s. XVII como telón de fondo, escenarios reales, banderas con tibias y calaveras y batallas navales. Y no, no es un nuevo «Assassin's Creed», pero aunque resulta injusto para Reality Pump –por los tiempos de desarrollo y porque tendrá muchas, muchas diferencias con el juego de Ubisoft–, «Raven's Cry» va a tener que aguantar todo tipo de comparaciones.

Pero ya te decimos que «Raven's Cry» no será igual. Sí habrá aspectos similares, es lógico, empezando por la ambientación y la época en que transcurrirá la acción. Pero piensa en éste juego con la mente abierta.

Una historia de venganza

La historia de venganza Christopher, finalmente, será tan sólo el lienzo sobre el que se asentará una obra de arte que será sólo tuya en el modo de desarrollarse, porque no se tratará sólo de combatir. Aunque habrá muchos combates. Ni sólo de navegar. Aunque lo harás con total libertad,

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Reality Pump/Topware**
- Distrib.: **Topware**
- Idioma: **Español (textos)**
- Fecha prevista: **7 de mayo de 2014**

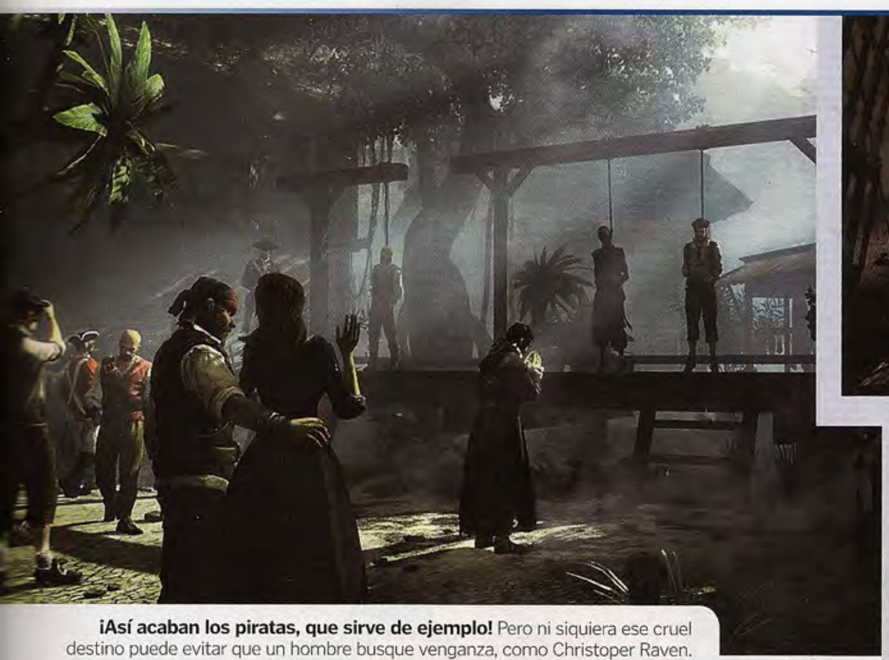
www.ravenscry-game.com

LAS CLAVES

- Será **un juego de piratas, ambientado en el Caribe del s. XVII**, con acción, rol y aventura.
- **Serás Christopher Raven**, un hombre que se convierte en pirata al buscar venganza de los asesinos de su familia.
- Usarás **armas de fuego, armas blancas, tu garfio** y ataques especiales de tu cuervo.
- La libertad de exploración será total, y podrás **manejar barcos y luchar en batallas navales**.
- Controlarás **actividades comerciales.**

Primera Impresión

Un aventura de piratas en la que el realismo histórico se combina con un universo casi mágico, donde te convertirás en una leyenda del Caribe. Acción, rol, aventura... Muy prometedor.



¡Así acaban los piratas, que sirve de ejemplo! Pero ni siquiera ese cruel destino puede evitar que un hombre busque venganza, como Christoper Raven.



Batallas navales más reales y menos espectaculares

Es inevitable la comparación con «Assassin's Creed» al hablar de «Raven's Cry», no sólo por la temática y parte de la jugabilidad, sino también por apartados tan concretos como las batallas navales. Pero Reality Pump ha puesto aquí el acento en el realismo, no en el espectáculo de acción del juego de Ubisoft. Los pequeños detalles serán los responsables de darte o no la victoria, como la habilidad de un artillero para disparar en el momento justo.



Los combates serán numerosos y usarás espada, pistolas y tu garfio, además de tu cuervo. Sí, cuervo.



¡Piratas, acción y venganza! Ese puede ser el resumen «Raven's Cry», pero el juego tendrá mucho más: rol, aventura, comercio, táctica...

abordando barcos, combatiendo en alta mar y mucho más.

Ni siquiera se tratará sólo de exploración de islas y de un Caribe recreado hasta el más pequeño detalle. Será todo eso y mucho más. Habrá comercio –sí, comercio, porque la economía del juego será un puntal del diseño–, habrá habilidades que podrás desbloquear, para combatir con espadas, pistolas y tu garfio –un arma temible–, así como habilidades especiales para tu mascota, un cuervo que acompaña a Christopher desde su tragedia.

Pero también podrás jugar, simplemente, por el placer de dedicarte a la vida pirata, haciendo contrabando, saqueando y cobrando recompensas por llevar a cabo misiones especiales. Un juego donde, como pirata, tendrás todo el Caribe al alcance de tu garfio.

UNA HISTORIA DE VENGANZA TE LLEVARÁ A CONVERTIRTE EN EL PIRATA MÁS TEMIBLE DEL CARIBE

Un mundo real

«Raven's Cry», pese a ciertas licencias inevitable –como el uso del cuervo como arma con sus habilidades especiales– quiere ser un juego, ante todo, realista. Algo que afectará, por ejemplo, a las batallas navales. Como capitán, debes cuidar y motivar –y andarte con ojo con los motines– a tu tripulación, pero para ganar en un abordaje o un ataque algo como al descoordinación en las habilidades de un artillero puede fastidiarlo todo.

También habrá puntos clave en los que decisiones morales afectarán al curso de la trama, a tus propias habilidades, a la dificultad del juego... Podrás adoptar tácticas diferentes con tus barcos –cambiando las banderas para pasar desapercibido, por ejemplo– o ser un maestro en manipular los rumores y la psicología de tus enemigos. Un capitán pirata, con todas las de la ley. A.P.R.

SE PARECE A...



› ASSASSIN'S CREED IV
Por similitud temporal, de escenarios y en algunos detalles de jugabilidad, son muy similares.



› TALES OF MONKEY ISLAND
Un vistazo mucho más ligero y festivo al universo de los piratas del Caribe, con un estilo cartoon.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **MOBA/Acción**
- Estudios/Compañía: **Stunlock/Deep Silver**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Español (textos)**
- Fecha prevista: **Verano 2014**

www.deadislandepidemic.com

LAS CLAVES

- Será un juego que combine **estilos MOBA y de acción**, con toques de rol.
- La clave del juego será **una competición entre 3 equipos de 12**, para conseguir recursos para sobrevivir, luchando contra zombis de todo tipo.
- Podrás **crear tus propias armas**, entre 6 tipos diferentes, cada uno con numerosas variantes.
- De momento hay **cuatro clases de personaje** confirmados, para elegir.
- Tendrás que **cooperar con los miembros de tu equipo** para avanzar.

Primera Impresión

La invasión zombi de la isla de Banoi continúa en un nuevo paraíso tropical, pero con un estilo diferente, a caballo entre el multijugador cooperativo y el MOBA.

¡Hay que sobrevivir como sea!

Dead Island Epidemic

El apocalipsis zombi sigue. ¿Por qué iba a parar? Cada muerto es un recluta más en el ejército zombi. Y cada vez hay menos vivos...

Cuando salió «Dead Island», pese a no ser un juego redondo y aprovechar el tirón «Left 4 Dead» –que nos gusta mucho más, la verdad– de forma muy inteligente, hubo que reconocerle numerosas virtudes: darle un giro a la habitual perspectiva de juegos de zombis usando, de forma bastante irónica, una ambientación paradisiaca para intentar provocar el terror, unas cuantas carcajadas y un desafío diferente. Pero fue sobre todo su toque rolero, con la fabricación de armas y la "especialización" de habilidades lo que le otorgaba un punto distintivo. Las posteriores entregas de la saga fueron abundando sobre esos cimientos, y la incorporación del multijugador cooperativo acabó haciendo el conjunto más completo.

Todo eso, en realidad, también se puede decir de este nuevo «Dead Island Epidemic», aunque la diferencia entre la nueva producción de Deep Silver –ahora desarrollada por Stunlock y no por Techland– es que lo que era un juego de acción, básicamente, se ha convertido en un MOBA –o un ZOMBA, si nos atenemos a la denominación oficial con la que la compañía quiere distinguirlo del resto de juegos del género– en que te unes a varios jugadores online... pero también con un punto de diferenciación.

¡Lucha contra el zombi!

La beta de «Dead Island Epidemic» que hemos probado aún tenía muchas opciones por habilitar y detalles que pulir, pero la esencia del juego se podría definir como una mezcla entre la acción MOBA más tradicional vista en juegos como «League of Legends», y el propio «Dead Island».

Esto se traduce en mapas pequeños que recorrer, con puntos estra-



El paraíso tropical sigue dominado por los zombis. Afortunadamente los supervivientes se organizan bien y se especializan en distintas habilidades.



Avanza paso a paso. Recoge suministros. ¡Sobrevive!

El estilo de juego de «Dead Island Epidemic» será algo diferente a lo que estamos acostumbrados en otros MOBA. En el juego de Stunlock el enfrentamiento directo será contra hordas de zombis, mientras compites por hacerte con los escasos recursos disponible contra hasta 3 equipos de doce disponibles, en un conflicto a la "battle royale", donde sólo uno conseguirá sobrevivir y quedarse con todo. Es, casi, como «Dead Island», pero con amigos...



Hay que ganarse la superviviencia a cada paso. Conquistar puntos estratégicos, como es lógico, es clave.



La hordas de zombis tiene jefes. Y son duros, aunque los que vendrán en los puntos estratégicos serán asequibles. Los del final...

tégicos que controlar para hacer con recursos. Pero a diferencia del juego de Riot Games, el primer paso de «Dead Island Epidemic» es la cooperación entre jugadores humanos, que participan en equipos formados por cuatro personajes, para combatir hordas de zombis. Esos recursos que acabas controlando y saqueando se usarán para mejorar las armas de tu equipo y sobrevivir.

Y el enemigo del final del mapa no será un rival humano, sino también un gran jefe zombi, que obligará a la coordinación táctica del equipo para acabar con él. Aunque cada personaje del equipo puede tener diferentes habilidades –hay cuatro clases, de momento, disponibles en la beta–, no habrá obligación de escoger una clase determinada en función de la elección de los otros jugadores. Podéis ser hasta cuatro "médicos", si queréis. Aunque no será muy útil... Pero éste no será el único modo de juego, claro está.

LA AMBIENTACIÓN ZOMBI DE «DEAD ISLAND» SE TRASLADA AHORA A UN ESTILO DE JUEGO MOBA

¡Lucha contra el humano!

Pero en «Dead Island Epidemic» la lucha por la supervivencia no será sólo contra los zombis. La esencia del juego, según sus autores, será una gran "Battle Royale" entre tres equipos, de 12 posibles, que competirán por los escasos recursos para la supervivencia –lo que implica también las mejores armas, claro está–. Es decir, zomo en las series de zombis, los juegos de zombis, los cómics de zombis y los librso de zombis –y, por generalización, cualquier evento apocalíptico–, el peor enemigo no será el zombi, sino el congénere.

¿Cuál es la moraleja? Si has pensado que masacrar zombis de las maneras más extravagantes posibles es divertido, ¡has acertado! Y si lo haces con amigos, lo será aún más. **A.P.R.**

SE PARECE A...



LEAGUE OF LEGENDS
Uno de los más populares MOBA del momento, aunque aquí el enfrentamiento es directo.



SMITE
Otro MOBA de nuevo cuño, ambientado en un universo mitológico, con dioses y leyendas.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Rol**
- Estudios/Compañía: **Spiders/Focus**
- Fecha prevista: **9 de Mayo de 2014**

CÓMO SERÁ

- Serás un **mercenario de los Pure Blades**, enviado a salvar al mundo de fantasía de Vertiel, de los Señores del Hielo.
- Mezclará rol y acción, desarrollando las habilidades del personaje en **tres ramas: guerrero, piromante y ranger**.
- Tu personaje **estará poseído por un demonio** cuyas habilidades irán minando tu humanidad.
- Tendrás **compañeros que se te unirán en la aventura y el combate**, y de tus acciones y diálogos dependerá su relación buena o mala contigo.

¿Lucharás con la espada o liberarás tus poderes demoníacos? La elección es tuya, y ya sabes que todo conlleva un precio a pagar.

¡LIBERA TUS DEMONIOS, AVENTURERO!

BOUND BY FLAME

Lo de estar poseído por un demonio tampoco es tan malo: tienes poderes, la gente te mira con respeto y temor... ¡y hasta esos monstruos no parecen tan poderosos!

Es difícil creer que un mercenario tenga sentido del honor, pero los Pure Blades no son un grupo corriente de mercenarios, al igual que «Bound by Flame» no parece un JDR corriente. Y es que el nuevo juego de Spiders, los creadores de «Of Orcs and Men», se adentra de nuevo en la fantasía más oscura, con un protagonista que, para empezar, es un ser noble, pero con una peculiaridad: está poseído por un demonio.

Parece complicado asumir que puedes tener objetivos nobles con un demonio dentro de tu cuerpo, pero todo tiene sus ventajas: el protagonista de esta aventura de rol y acción puede usar los poderes del demonio para vencer a sus enemigos. A un precio, claro, y es perder poco a poco su humanidad, cuanto más use y abuse de su vertiente demoníaca. Una cuestión de elección, en fin. Y es que, como se suele decir, somos nosotros los que decidimos si hacemos el bien o el mal. Toda una metáfora.

Pero hablábamos de rol, y el de «Bound by Flame» es espectacular, visualmente, y más que atractivo y prometedor, en su desarrollo.

Los Señores del Hielo

La premisa de «Bound by Flame» no es especialmente revolucionaria. Un mundo de fantasía, Vertiel, está amenazado por unanueva encarnación del Mal: los Señores del Hielo. Su vuelta ha despertado monstruos lanzados al averno hace eones y la humanidad ve su extinción pronta. Hasta que llegas tú, enviado por los Pure Blades para salvar al mundo.

Hasta ahí, todo normal. Lo del demonio interior ya es un punto de distinción, eso sí. Y la relación que luego estableces con tus compañeros de aventuras le pondrán la guinda a tu peculiar situación personal. Algo que, quizá, te recuerde a juegos

EL PROTAGONISTA ESTÁ POSEÍDO POR UN DEMONIO QUE VA MINANDO SU HUMANIDAD



¿De dónde han salido estas criaturas? Eso ahora no importa. No es momento de preguntas, sino de esquivar esos dientes.



Si tu compañera sale corriendo, síguela... La IA de los PNJ será muy avanzada, tanto en combate como en su relación contigo.

como «Dragon Age» o tantos otros de BioWare, donde las relaciones entre personajes es clave en el desarrollo de la trama.

Más que amigos

En «Bound by Flame» habrá cinco PNJ –siempre controlados por la IA– que se te unirán para acompañarte en las batallas o en la exploración: Edwen, la bruja; Sybil, la maga; Rhelmar, el ranger; Rhandal, el guerrero, y Mathras, el No Muerto.

Tu relación con ellos dependerá de cómo los trates, de sus propios intereses, de lo diabólico que te puedas volver a medida que uses los poderes de tu demonio interior, perdiendo tu humanidad, y de si consideran que no respetas los principios por los que se rigen. Te podrán dar la espalda y abandonarte o incluso volverse contra ti. O, si todo va bien, podrás tener un romance con alguno de ellos.

En el combate podrás estar acompañado por uno de ellos. Lo ideal es que sus habilidades completen las tuyas, pero has de tener en cuenta también que tus propias artes de combate se podrán –y deberán– desarrollar en tres ramas diferentes, y cambiar de una a otra no sólo será posible sino necesario: artes marciales de guerrero, mágicas de piromante; y de sigilo, usando dagas y poderes de sombra.

Y luego, además, estará tu poder demoníaco que podrás liberar no sólo en el combate sino en tus decisiones y actuaciones con el resto de personajes, NPC y elecciones morales que tengas que tomar a lo largo de la aventura.

Un mundo donde cada acto tendrá su consecuencia, a medio o largo plazo, y en el que podrás ser lo que quieras, asumiendo también que después podrá pasar de todo, según los pasos que hayas dado.

Un mundo bestial

El mundo de Vertiel no será un lugar para pusilánimes, en el que puedas contemporizar con tus decisiones. Para bien o para mal, tendrás que hacer amigos y enemigos, decidir hasta qué punto usarás tus poderes diabólicos o los reprimirás, qué relación tendrás con tus compañeros y si prefieres ser un tipo duro como el pedernal e inmisericorde, o elegir un camino más duro, sacrificado y peligroso, más noble, manteniendo tu humanidad a salvo. Ángel o diablo. Héroe o villano. En resumen, vivir el rol en toda su plenitud en un mundo realmente increíble. **T.E.S.**

VERTIEL ESTÁ AMENAZADO POR LOS SEÑORES DEL HIELO, Y SÓLO TÚ PUEDES SALVARLO DEL MAL

UN MUNDO DE BESTIAS

El mundo de Vertiel está plagado de peligros. Bestias de los pantanos, Scythes, fantasmas... y eso es lo más normal que te vas a encontrar, según afirman los responsables de «Bound by Flame». Lo más salvaje vendrá cuando te enfrente a las criaturas sobrenaturales que han vuelto a la vida con el ascenso de los Señores del Hielo. Criaturas surgidas de los infiernos, a los que fueron desterrados hace eones, resurgen con más rabia y poder destructivo. Y por si fuera poco, su solo aspecto y tamaño ya resultan imponentes. Cada uno de estos grandes monstruos, como buen jefe final, contará con comportamientos y tácticas únicos, así que tendrás que adaptarte y desarrollar distintos estilos de juego para sobrevivir.



Hmmm... demasiado grande para ser una zarigüeya, ¿no? El tamaño de los monstruos del juego es asombroso.

CUIDA A TUS COMPAÑEROS

La relación con los compañeros de aventura en «Bound by Flame» será enormemente rica. Siempre controlados por la IA, tanto en combate como durante la exploración, se unirán a ti por sus propios motivos, y de tu relación con tu demonio interior también dependerá la que tengas con ellos.

Amistad, romance, rivalidad... Los personajes que te acompañan en «Bound by Flame» te permitirán desarrollar distintas relaciones con ellos. Pero habrás de cuidar hasta tu lenguaje. Si no están de acuerdo con lo que haces o violas sus principios, te abandonarán o se volverán contra ti.

En combate tus compañeros serán de gran ayuda. Cada uno posee habilidades especiales únicas, ya sean mágicas o de combate, así que elige bien el que quieres que se te une en la lucha para que complemente bien las tuyas. Toda elección es relevante con el tiempo.

¡También vienen volando! En Vertiel las sorpresas son continuas. Por si no tuvieras bastante con las criaturas terrestres, también las habrá voladoras.

Además de los monstruos normales, hay bestias sobrenaturales. Han salido del averno cuando los Señores del Hielo se alzaron. ¡Qué guay!



micromanía te regala FX Fútbol

Si lo tuyo son los juegos deportivos, pero la acción te aburre, nada mejor que disfrutar del mejor mánager "made in Spain" para PC.

Apenas ha pasado un año desde su lanzamiento, y gracias a FX este mes podemos ofrecerte en Micromanía como juego de regalo, el heredero del mánager de fútbol más legendario que ha habido en España. «FX Fútbol» recoge el testigo del mítico «PC Fútbol» y pone al día, técnicamente y con un diseño donde lo que prima es la diversión, un estilo de juego único, accesible pero profundo, donde puedes convertirte en el responsable total de llevar el equipo de tus sueños a lo más alto de la gloria balompédica.

¡Crea tu equipo!

En el caso de «FX Fútbol», además, lo de crear el equipo de tus sueños es literal, porque la ausencia de licencias oficiales –aunque la esencia de las estrellas del fútbol nacional está detrás de cada jugador de cada equipo– te permite coger cualquier equipo y editarlo, en características, nombres, estadísticas y tácticas, completamente a tu gusto.

El sistema que usa «FX Fútbol» para definir el estilo de tu equipo se basa

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO | ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO | CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX



La visualización de partidos 3D es una de las opciones que permite «FX Fútbol», aunque su fuerte es, sin duda, el apartado estadístico y de gestión.



No tiene licencias oficiales... ¡para poder crear tu equipo de ensueño! La personalización total es una de las posibilidades de «FX Fútbol».

en unas cartas en las que aparecen las características y estadísticas de cada jugador, que van evolucionando con el paso del tiempo. En «FX Fútbol» encontrarás cracks, promesas, jugadores consagrados... La moral es tan importante como el entrenamiento; los fichajes tienen que estar a la orden del día, podrás delegar en asesores que te echarán una mano en las tareas que no te apetezca llevar personalmente o, por el contrario, podrás controlar todo hasta el más mínimo detalle. Y, pese a todo, «FX Fútbol» mantiene como una de sus grandes virtudes ser un juego de mánager de fútbol, no un farragoso compendio de menús sin fin. Un juego de estrategia futbolística para disfrutar y divertirte.

FX FÚTBOL EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 219...

Hace un año pudimos atisbar el secreto mejor guardado de FX Interactive, con los primeros datos e imágenes del heredero espiritual del mítico «PC Fútbol», que te mostrábamos en un completo reportaje en Micromanía.

Tan sólo unas semanas después llegaba la versión 1.0 de «FX Fútbol», que traía toda la esencia del mánager que hizo disfrutar a una generación de jugadores de PC, pero renovado en su aspecto visual y con opciones de juego accesibles, para conseguir la mayor diversión con un mánager estupendo.



CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de «FX Fútbol» para la **FX Classics Store,** entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya a la venta".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



3 Introduce la clave impresa abajo, respetando las mayúsculas, y tu dirección de email. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM231PVP13

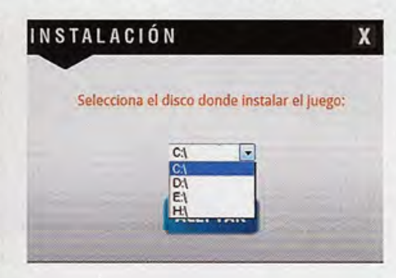
1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que tiene que haberte llegado a tu dirección de email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como te hemos explicado más arriba.



2 Ahora deberías tener ya activa tu copia de «FX Fútbol». Para comprobarlo, en el mismo apartado "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «FX Fútbol» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 3,2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600 o superior
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA



NO TE PIERDAS...

SID MEIER´S CIVILIZATION BEYOND EARTH

Firaxis nos descubre todos los detalles del nuevo «Civ». ¡Viaja al universo más fascinante de la estrategia para PC!



DARK SOULS II

Por fin llega al PC uno de los JDR más esperados de la temporada, que promete solventar los problemas del original.



HEROES OF THE STORM

El MOBA de Blizzard ya se deja jugar. Probamos la primera versión disponible y te contamos cómo será.



THE EVIL WITHIN

¿Te gusta pasar miedo? Pues prepárate para descubrir los secretos de uno de los survival horror más impactantes.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

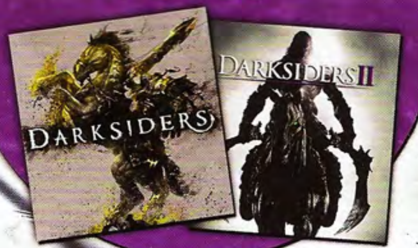
Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
6/2013
Printed in Spain

DARKSIDERS®

COLLECTION

INCLUYE DARKSIDERS + DARKSIDERS II + DLC'S*





*DLC's Versión PS3 y Xbox 360:

Season Pass (Maker Armor Set + The Abyssal Forge + The Demon Lord Belial)

*DLC's Versión PC:

Season Pass (Maker Armor Set + The Abyssal Forge + The Demon Lord Belial)
+ Death Rides + Angel of Death+ Deadly Despair + Shadow of Death
+ Mortis Pack + Rusanov's Axe + Van Der Schmash Hammer
+ Fletcher's Crow Hammer + Mace Maximus, Argul's Tomb











